



一九九五年十一月号 (总15期)

# 家用电脑与游戏机

电子游戏是通往电脑世界的捷径





中美合资北京前岛软件有限公司

# 三好电脑

——游戏专营京城之星

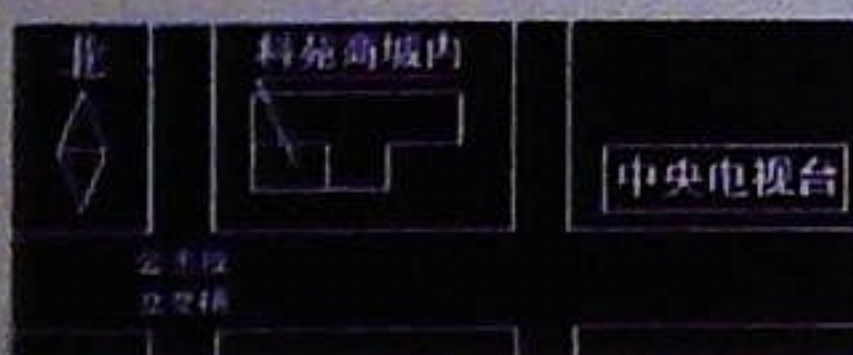
SNK

NEO-GEO CD

邮全各  
购国用  
中各地  
文版零  
吞售、  
食多  
天媒  
地体  
2及  
8其  
0游  
元戏  
配  
件

THE KING OF  
Fighters 95

NEO  
GEO



地址:北京复兴路15号(科苑商城内) 邮编:100038

电话:8515544 转 2087 或 2014

传真:4046244



## 家用电脑与游戏机

月刊

1995年第11期(总第15期)

### 目录

#### □业界星空

Windows'95为游戏而来

钟劲松 译(2)

#### □玩家论坛

3DO市场展望 义博(4)

龙争虎斗 SONY VS SEGA

胡海华(5)

是优?是忧?CD-ROM

幽玄居士(6)

#### □海外传真

养由基(8)

95东京玩具展 王宝军(9)

#### □世嘉专列

汤姆猫 张云(12)

#### □超任新航线

真人快打3 玄狐小组(14)

小悟空传 刘唯松 陈博(15)

超任大看台 黄明(16)

#### □港台频道

排行榜 (20)

(21)

#### □电脑玩家

薄饼大亨 楚怀王(22)

航空霸业 楚怀王(23)

三国志——英杰传

朱泓(26)

龙霸三合会 长空(29)

决地大反攻 玄狐小组(30)

飙车 玄狐小组(31)

双子星传奇 李伟(32)

PC风景线 李伟 王宝军(37)

#### □电脑天地

电脑将取代电视 赵勃(40)

#### □电脑学习机

(FBASIC)黑杰克 于春(42)

#### □文渊阁

网络游戏联军 星河(44)

□难症会诊 (18)

□新闻联播 (46)

□小常识 吴波 辑(47)

□编外拾零 (47)

□广告专版

(17)(19)(24)(25)(41)(43)(48)

#### 本刊启事

1. 本刊96年正文64页,彩版12页,每册4.9元,邮局订近尾声。直接邮购每册5.3元,挂号5.6元;

2. 本刊今年的增刊——“95游戏采风”(正文96页,彩版32页)已出版,定价15元,挂号邮购16.5元;

3. 许多读者来访、来信或汇款,要求购置电脑、游戏机、学习机、相关软件和图书,进行二手货交易等,本刊已将此类服务委托北京捷径电脑有限公司(详见本期48页)承办,如有服务不周,本刊负责解决。

主办及出版单位:科学普及出版社 主编:赵震东  
编辑:本刊编辑部 电话:4049342 4064624-2,-5  
地址:(100009)北京旧鼓楼大街西斜胡同13号西门  
发行:北京报刊发行局 订阅:全国各地邮局  
邮发代号:82-622 国内统一刊号:CN11-3450/TP  
广告经营许可证:京西工商广字0249号  
印刷:煤炭工业出版社印刷厂  
出版时间:每月13日 定价:2.80元

电脑组版:宋志勇 单非 刘雪凌

《家用电脑与游戏机》1995年第11期



编者按:Win 95是Microsoft公司的最新产品,自发售以来,褒贬不一,为了让关心Win 95的人了解其真相,故编译了本文,我们将从其三大功能:“即插即用”、“自动运行”、“设备兼容”及2D、3D图像、数字影像,能否运行DOS游戏进行介绍,同时介绍了业界权威人士的评价及相关软件。假如你感兴趣的话,就请看本文。

# Windows 95 为游戏而来

— [美] 洛依德·凯斯,译者:钟劲松

Windows 95对于“高性能多媒体技术的使用者”即游戏玩家和开发者是个福音。当把一张光盘游戏放入光驱后,游戏节目便自动装入硬盘,这可能吗?

安装声卡时,不用担心IRQ、DMA或I/O中断发生冲突,这能办到吗?当添置一个流行的新型硬件设备时,不用顾忌原有软件的运行和操作,这可能吗?

答案只有一个,Windows 95能做到。

你可以在Windows 95上运行新一代游戏,尽管这个系统尚未完美无缺,但的确是Microsoft公司的一个杰作。比尔·盖茨与他的公司通过辛勤的工作,开发出一个使电脑用户更易上手的操作环境,使玩家对游戏更易接受。Windows 95有诸多特点:游戏的安装、硬件的识别简单方便,同时游戏更富表现力,情节更加真实,画面更加艳丽,图像解析度更高以及最佳的表现手法。Windows 95能达到上述目的吗?它能为游戏开发者提供有力的工具和表现手法吗?开发者能用它开发出象目前热闹的作品一样的大作吗?我们尽可能力排众议,尤其是围绕着Windows 95争论的干扰,公开地分析评说Windows 95对玩家及开发者到底意味着什么?

个人电脑面临着什么样的困惑呢?

众所周知,当今的PC游戏充满了技术的挑战,玩家一定要弄清楚你的显示卡为何种驱动程序,声卡是否为General MIDI及一个恰当的无限循环数组跨接器的设定。I/O接口的地址参数及config.sys入口设定等让玩家头晕脑胀,由于电脑的发展随之而来的设备不兼容性,使游戏开发者和玩家越来越不知所措。

Microsoft公司在Windows 95中加入三个功能,使所有这些麻烦烟消云散。这三个功能分别为即插即用(play & play)、自动运行(autoplay)、兼容特性(device independence)。这三个功能到底是怎么回事?

## 即插即用

为消除硬件安装与配置上麻烦而设计。如果你曾在运行新光驱时被愚弄,或是安装声卡时IRQ设定出现过冲突,那么你会理解我们所说的话。而Windows 95可依照用户硬件设备的配置要求,自动识别并自动

在主机上安装,这就是“即插即用”的功能。

为了对“即插即用”的功能进行测试,我们选择了Windows的B版,插到不同型号的主机上,并挑选了几种不同品牌的硬件配置。其结果大多数系统上Windows 95顺利通过安装,此安装程序找出了主机上全部的配置文件并顺利到位,特别是如下配置:Sound Blaster 16、(16位声霸卡)SCSI卡和Diamond stealth,安装程序很快就识别出各个部件。假如安装时硬件发生冲突(例如:两上卡设定了同一个IRQ等),Windows 95可自动改进你的设定,同时指出故障所在。

安装程序偶尔也会被锁住,但只要重新启动,它将指出安装过程中硬件故障的原因,并越过这个步骤继续工作。一旦安装成功,我们会发现主机系统的配置是十分合理的。这样对于配置特定设备会更加简便易行,接着只要按一下鼠标即可,无须再使用令人含混不清的Windows系统初始文件(system.ini)了。微软公司已把几百种不同种类的硬件列为其自动配置识别的对象,在不久的将来,“即插即用”的硬件就会上市。在你安装此卡时,它会指示出系统的基本要求,同时要注意大多数PC机要将此卡加装到基本输出输入系统(BIOS)中,这些系统将自动分配出自由的IRQ、DMA通路等。此卡能装在硬件上,换句话说,安装新的“即插即用”卡简单到只要插到总线插槽上,重新启动Windows,听到“Yes”后,安装配置就完成了。

## 自动运行

正如前一个功能一样简单的硬件安装过程,同时,“自动运行”还有软件版,一张载满工具的光盘,操作十分简单,就好象把录相带推入录相机一样使游戏安装完成。因此,你插入一张可自动运行的光盘放入光驱中,游戏就会自动开始运行了。

众多事例证明,可自动运行功能很像一个神童的历险,例如游戏节目《小鱼神探》,这个节目原来是在Windows 3.1下运行的,现在进入Windows 95有着同样的效果。只要你将光盘放入光驱中运行,Windows界面马上会弹出,并询问是运行还是退出。

实际上,Windows 95比前述要稍微复杂一些,自动运行主要是方便了游戏的开发者,他们能在插入光盘后使其程序自动安装自动运行的一种便利工具。虽然对使用Windows开发者提供自动运行没有必要,但对于存贮犯愁的大多数开发者是个理想的工具。自动运行为方便使用者设计了多种安装方法。它可以简单地从CD上调出并装入主机中,就像前述的《小鱼神探》一样,一旦你退出运行,这个文件便自动删除,这样做被称之为“无痕程序”(Zero footprint program)。自动运行的另一个功能是可以沿用传统的安装方法去安装任何所需软件,这样可以避免每次长时间安装时令你坐卧不安的感觉。

顺便提一句,自动运行并非Windows 95所独有,近来以及今后一段时间里,大多数游戏仍将沿用DOS,一旦自动运行扩展到与DOS CD接轨,对于开发者与使用者来说,省略掉传统的安装步骤而容易运行,的确是一件了不起的创举。

## 设备兼容性

设备的兼容对于游戏开发者是一个最重要的概念,而对于玩家同样产生间接影响。就前者而言,令游戏开发者最为头痛的事情之一就是他们开发的节目要在销售的各种品牌的硬件上运行,比如:如果一个开发者打算让玩家听到他们开发的节目中那冷酷的音响效果,他们必须设定众多的“声音驱动程序”来支持各类声卡如:Adzi, Sound Blaster, Gravis Ultrasound, Pro Audio spectrum等等模式,显示卡等也存在同样的问题。这就是每次装入游戏时,为什么必须首先设定声卡、显示卡等硬件的主要原因。也就是说你必须事先告诉游戏如何使用你主机的硬件设备去正常运行。

在Windows 95环境下,游戏开发者的这种顾虑可以完全消除,特别是消除了硬件的兼容的担心,只要把游戏编入一个普通的程序应用界面(API)即可达到目的,例如:目前推了一个游戏软件开发包(SDK),游戏开发者都能在Windows 95的SDK中设定任何的声卡、显示卡、调制解调器(Modem)及虚拟现实(VR)头盔等,并且在所有的硬件设备上正常运行,比起以往的DOS记忆模式更为方便,同时使游戏运行更加流畅。

设备兼容的概念将对游戏的几个方面产生冲击,让我们一起来看一看。

## 二维图像

微软公司在WinG(Windows Graph)的《图像资料集》上秘密地进行了开发工作。WinG是一个让开发者在Windows 3.1上,快速移动位图的软件——比一般Windows下图像处理功能快了许多,现在已有许多的人都使用了这个WinG,其中包括游戏《毁灭战士》

(DOOM的Windows版),《小鱼神探》、《国王密使》(King's Quest VII)、《穿越黑暗》(Jump Raven)等。

在WinG推出时,被嵌在Windows 95的图像系统下一个子程序中,这是微软公司使用的障眼法。微软的多媒体大师们随后又开发了Windows 95 DIB(与设备无关的位图)的关键性软件。这是用于Windows 95中处理各式各样图像的操作系统软件。在此之后,再反过来将这些功能放入Windows 3.1中。这样一来就给程序员在实施PC游戏里需要的图像快速移动有了一个良好的手段,并留下深刻的印象。

使用WinG除了电脑游戏的开发外,微软公司还在美版世嘉游戏的节目开发时验证了这个游戏平台。移植的作品是一款传统的横版射击类节目,在背景中有角色的设定以及多层卷轴的动态演示。此次采用的是游戏SDK(开发软件包)的直接画(Direct Draw),这是WinG的新一代产品。此游戏也可在486/66以上的电脑上运行,解析度达到了800×600,使用了256色,玩起来更是非同凡响。

## 三维图像

只要玩过真3D游戏的人,不难理解当今的3D世界是推动电脑走入家庭的真正动力。众多的开发人员为了追求美妙绝伦、绚丽多姿的3D世界,并创立了各自的开发程序,由于这种“无政府”状态,使得在加速图像移动的硬件技术的发展大大滞后,而那些不需要经过复杂处理的游戏,现在仍沿用先前开发的2D加速芯片去完成这一工作,而新型3D加速硬件还只是处于萌芽状态。

微软公司为此制订了支持加速硬件技术开发的两个计划。首先,采用一个3D-DDI(设备驱动接口程序),这是为Windows 95上使用3D开发硬件提供界面服务的统一标准模式。其次,更有意义的,同时微软公司已宣布他们开发的3D“REALITY LAB”(现实实验室)获可喜受益,它是一个为开发者提供理想的3D图像库,这是个真正的3D API(应用软件界面)可作出仿真的效果。这个“现实实验室”允许在3D API上开发游戏也可以在Windows 95平台上,使用通常的3D开发工具去创作游戏,同时也提供了其他的3D API。

总之,关键问题是在于Direct Draw和3D-DDI的作用。Direct Draw可允许你使用先前的2D加速芯片表现Windows 95中图像加速卡的软件;而3D-DDI可允许采用新型提高图像处理速度的3D加速卡,开发3D游戏的软件。投资商们已从采用这些技术的游戏中,如:《F1赛车》(NASCAR RACING)、《美国海军飞机》(US NAVY FLIGHTER)、《超越极限》(FLIGHT UNLIMITED)等,看到了新的希望。

(未完待续)



# 3DO市场展望

■文/义博

从94年3DO发售至今,松下公司已在这部新产品上倾注了很大的心血。“3DO”这个名词在游戏圈里可说是众人皆知,现在让我们来看一看它的最新发展。

作为“次世代机”的始创者,松下公司最初就把3DO当作多媒体电器来推广。3DO有着32位的处理机能,无论是画面效果、音响方面都是16位机所远远不及的。3DO的支持厂商还有美国AT&T、时代华纳、电子艺术公司、日本三洋、韩国三星、金星等世界闻名的电器公司,其中许多厂商已推出了各种样式的3DO主机(如三洋生产的“TRY-3DO”和三星生产的内含视碟解码器的3DO主机)。

从性能上讲,同显32740色(总发1670万色)、解析度为640×480点的3DO决不比后来出现于市场上的世嘉土星和索尼PS差多少。如果说制作软件,除了VR形式(多边形画面处理)表现得较弱外,在处理真实景物(扫描)和动画式游戏方面3DO或许还要更好一些。这是由3DO运用浮点画面表现形式决定的,3DO可同屏显示6400万光粒/每秒,这种形式更适合处理真实图像。而土星所擅长的是VR多边形组合,PS在各方面都表现得更为平均。音效方面,经日本音乐研究机构测定,3DO的音质和立体声效果是次世代机中最为优秀的。这也说明3DO从各方面都没有愧对“次世代机先驱”的称号,虽然出道最早,性能上却并不落后。

有人会问:为什么在某段时期3DO在市场上落后于世嘉土星和索尼PS呢?其实那只是在日本市场上的现象,据悉土星和PS都已超过100万台销量。这和世嘉、索尼的软件攻势是分不开的,土星的《VR战士》及PS的《斗神传》、《铁拳》以三维空间格斗的形式吸引了大量的青少年游戏者,而3DO上从未有过三维格斗节目。不过软件内容是有针对性的,如果纵观我国经济繁荣的地区,最流行是超任,其次3DO,再次世嘉五代,往后是索尼PS,最后是土星。港台就是这样。其中不仅有一个软件价格方面的原因,还有节目量多少的原因。到现在,刚出道的土星和PS已经发售的游戏还不多,而3DO美、日版的节目加起来已相当不少,有200~300种左右,已有供游戏者选择的余地,而且其中不乏精品。日本玩家往往为了一个精彩的格斗游戏而买一台次世代主机,这取决于他们经济实力

和对游戏的热衷程度。而在我们这些玩友心目中,真正能够接受的应该是一部拥有众多(可选择)软件支持,长久可以依赖的主机。在这里笔者无意褒贬次世代机孰优孰劣,这要看今后游戏机市场的发展。笔者只是想说土星和PS虽然已取得很大成绩,但在游戏制作方面开发时日尚短所以并不很成熟,真正优秀的节目还不是很多。3DO厂方正是在看到“软件是主机的灵魂”这一点,正在加紧开发更新、更好的作品,以弥补过去的不足。

在3DO开放版权制的形势下,许多厂商已纷纷加入到3DO阵营。开发一个新软件,游戏公司只需从每片光碟的利润中抽取1美元交付3DO公司。更有许多电脑软件公司正把在市场上大受欢迎的电脑游戏移植到3DO系统。

为了丰富目前的节目库,松下、三洋电机及其它软件商在7-10月间推出了一系列游戏,其中有不少是非常优秀的作品。如正统RPG《剑与魔杖》,三维空间视点可作多种变换,人物造型优美,画面新颖奇丽。

《古堡惊魂II》(又名《鬼屋魔影II》)是欧美风格的冒险游戏,这个构思独特的节目移植自个人电脑。著名的柯那米(KONAMI)公司在3DO上的科幻ADV巨作《POLICENARTS》还未推出,期待值就已达到NO.1。继《银河飞将III》之后,又一套CD-ROM四枚组的超级游戏《星空的异形·破难船》制作完成,这是一个全部用真人出演的科幻AVG,女主人公由曾在国际大片《真实的谎言》中担任主要角色的女星扮演。Shar Rock公司在为3DO制作《卒業》后,又在加紧开发《卒業II》、《诞生》等养成类游戏节目。光荣公司的《三国志IV》、《信长之野望·霸王传》发售后倍受好评,现在又推出了《时之迷子EMIT》I、II、III,这是一种新类型的AVG节目,游戏者不但能欣赏到美丽的日本风格的卡通,还可以在游戏中的学习英语会话。美国微软公司出品的《海底世界》(海洋探险游戏)及日本增田屋电子公司的《海美物语》(海洋环境模拟游戏)都将把真实的海洋美景展示在玩家的面前。

除了上述节目,已经推出的《麻雀超人》(WARP出品)、《机器猫》、《95赛马》、《恶逆季节》(CD-ROM 2片,侦破游戏)、《神秘岛MYST》、《J联盟足球》、《寺择武一之“武”》(全动画节目)、《燃烧战士》等作品无一不体现了3DO优秀的机能,发售中大受欢迎。目前3DO的各支持公司还在酝酿《风之封印》(正统RPG)、《美少女梦工场》(养成类)、《死亡之脑13》(美国风格全动画游戏)、《铁人归来》等一大批颇诱人的作品。

随着新软(硬)件领域的不断拓展,一个全新的3DO时代正在到来。▲

经过了95年夏季如火如荼的商战,3DO、PC-FX、PALY-STATION和SATURN这些次世代四大天王,谁能成为21世纪GAME界的霸主,已略见分晓,3DO、PC-FX由于没有强有力的软件支持很难成为主流机种了,最后的胜利者将在PS和SS之间产生,两者的销量都已顺利突破了100万台大关,接下来的目标是率先达到在日本普及量200万台,谁先达到这一销量,就能获得ENIX和SQVARE这两大天王巨星级软件公司的鼎力相助,便可成为日本的霸主,因此,两大公司都集合自己的盟友,推出一批优秀节目,在年底展开一场圣诞攻势。

首先在次世代机上非常流行的POLYGON对战类游戏,PS继TAKARA推出《斗神传》和NAMCO制作的《铁拳》大受好评后,又由ZOOM公司设计了一款新的机器人格斗游戏,画面特点是当你的战士在即将跌下擂台时,能用手抓住擂台边,然后翻上来继续战斗,而SS的《VR战士II》发售日还未确定,原因是适应新的OS系统尚需时间,且还有些技术问题没解决,但为了拉住VR迷们,AM2研又公布了《VR战士III》的消息,从已开发的画面来看又有相当大的飞跃,人物造型已十分接近真人,尤其是水银战士OURAL(多娜)的金属质感让人赞叹不已。当然传统对战类游戏也是不可缺少的。PS方面CAPCOM即将移植真人街霸,人物全都由同名电影中的真人出演,而且出现了两名新战士:一位是古烈上校的左右手桑田队长,另一位则是魔王维加的部下刀锋,另外豪鬼又将再次登场,BANDAI也将推出龙珠Z超武斗传的PS版,共有20位战士出场,且对应最新的漫画情节,特兰克斯与新魔王人布欧将一决胜负。另外CAPCOM还要推出PS版的恶魔战士,ATLUS也制作了《豪血寺一族II》。SEGA方面除了同时推出真人街霸外,CAPCOM又移植其新作街霸ZERO(少年街霸),共有10名战士供选择,包括少年时代的RYU、KEN、春丽和古烈,并且有新设计的自动模式,除了自动防御敌人的攻

# 龙争虎斗 SONY VS SEGA

■文/胡海华

击外,还能十分简单地使出超级连续技,十分适合初玩者,看来街霸迷们是不用担心没得玩了,TAKARA也推出街机新作《成龙》的SS版。

对于在日本有大批狂热拥护者的RPG和SLG游戏,次世代机亦倾其全力,由于制作这两类节目需较长时间,因此不少软件还不确定发售日,但最晚到明年春季就会出现,由SONY电脑娱乐公司制作的S·RPG《ARC THE LAD》(战士之路)将率先在PS上推出,该节目不但有精美的画面、雄壮的BGM、壮观的效果,且人物造型十分有个性,情节也十分感人,同时游戏中将会出现飞艇,也许是受FF系列的影响,移动和起降画面制作得十分精细,KONAMI的《幻想水浒传》不久后也将登场,不过这个游戏同我国的《水浒传》毫无关系,只是由于主角可得到108名同伴才取这个名字,另外SCE的《巫术VII·加迪娅的宝珠》,这一PC机上的RPG名作也全移植,SEGA则推出了大批自制的软件,由子公司SONIC制作的光明系列第五弹《光明智慧》类型为A·RPG,人物都由CG技术制作,且取消了MP值,魔法的效果大小取决于连续按键的速度,可称为真正意义上的动作RPG了,另外,还有《魔法骑士利亚斯》(A·RPG),改编自高田裕三漫画的《碧奇魂-奇稻田秘传书》。最后不可不提的是S·RPG《RIDLORK SAGA》(迷宫冒险),采用了最新的VR技术并创了RPG新天地的感觉,由此可见SEGA自身制作力量的雄厚,HUDSON亦将推出名作《天外魔境·第四默示录》,舞台转移到19世纪的美国西部,ATLUS正在全力制作《藤丸地狱变》,讲述战国时代忍者的战争,

属战役型SLG,有独特的忍者修行模式,NEW公司制作育成型SLG《BOROARD》(拳手之路),KONAMI的恋爱SLG《心跳的纪念品》,SS方面将会同时推出这个作品。另外,还有KOEI的《信长的野望-天翔记》,RIVERHILL的育成型SLG《卒业新一代小学馆》的MARRIAGE(婚礼)恋爱SLG,SEGA移植的《模拟城市2000》管理型SLG,最后是GLAMS制作的《QUOVA DIS》,展现未来宇宙战争的战役SLG。

重头戏看完了,接下来简单的介绍一下其他类型的节目,同样有不少佳作,ACT方面SS有SEGA的《时钟武士II》,CAPCOM的《X-MAN II》;SHT方面,PS有ADTDINK的街机移植作品《AIR VOMBA》(空中格斗)座舱模拟类,BANDI的《机动战士高达》,SONY电脑娱乐公司的一款多视角的射击游戏《PHILOSIMA》,SS则有KONAMI的《兵蜂》,TAITO的《RAYA SECTION》,同样有不少玩友喜爱的SPT游戏,PS由KONAMI的POLYGON足球节目《J联盟直播-胜利勋章》和《现场直播职业棒球'95》。后者在SS上同时登场,SS更有由HUMAN推出的《火炎摔跤外传》,场面异常火爆,据说招式共有150种之多。

各位读者看完了上面的介绍,能否预测一下这场龙争虎斗的结果呢?很困难吧!是的,完全势均力敌,那么SONY这匹在GAME本来毫无根基的黑马会一鸣惊人的奔向胜利之路吗?而SEGA继8位机在日本遭惨败后,能否在次世代机上如愿以偿,修得正果,最终成为GAME界的第一呢?让我们拭目以待吧!!



无论是3DO、PLAYSTATION (PS)、PC-FX 还是 SEGA SATURN (SS), 这些正在流行的次世代游戏机都无一例外地采用倍速 CD-ROM 驱动器来存储游戏。做为计算机多媒体时代的先驱者之一, CD-ROM 终于成为次世代游戏机的主要软件媒体。借助计算机多媒体技术的资源 AUDIO-CD 外, CD-G、PHOTO-CD、百科全书 CD、VIDEO-CD 都和这些游戏机结下了不解之缘 (PS 例外)。与以前 8 位和 16 位家用游戏机独立于计算机行业发展的情形不一样。以 3DO 标准为代表的次世代机终于重新把自己的前途和当今计算机和多媒体技术绑在了一起。

这么多公司不约而同地选择 CD-ROM 为软件媒体, 当然不是没有道理的。CD-ROM 具有制造成本低廉、不易损坏、存储量较大的优点。可以令游戏机表现出近似影视效果的画面素质。这使得 CD 游戏中可以穿插大量真实的场景、人物和语音, 提供烘托气氛的演示动画。在一些流行的三维动作游戏中, 一些备用的贴面材料库还可植入 CD-ROM, 以便游戏机进行实时贴面处理时直接读取有关画面数据。在数据压缩技术尚不完善的过去, 这些功能是难以在较小容量的 ROM 卡中实现的。这些五光十色的 CD 游戏借助多媒体时代的流行旋风和强大的广告攻势, 在上市后吸引了一定数量的用户。

《OVERDRIVE》、《DEMOLITION MAN》这些发挥 CD-ROM 特长的影视效果游戏更促进了其主机的销售。乍看之下, 次世代机的 CD-ROM 被传播媒介宣传得沸沸扬扬之际, 世界上最大的游戏商任天堂却一反常态地宣布与硅图像公司合作开发的“极品游戏机” ULTRA-64 将不采用 CD-ROM 为节目媒体, 以保证其主机性能的发挥和其软件的游戏性, 这一举措无疑给 CD-ROM 迷们浇了一头冷水。接着同样是游戏业的 SS 的世嘉公司社长中山隼雄在接受采访时居然也表示: CD-ROM 流行至多不过是几年或更短时间的事, 这位执游戏业牛耳之一者, 在次世代机推出不久后就一语道破了以现有规格 CD-ROM 为媒体的次世代游戏机的末日, 这不能不使一些略具游戏机知识的用户深思现有 CD-ROM 游戏的前景。

CD-ROM 最大的缺点是数据传输速率太低。次世代机普遍采用的倍速 CD-ROM 驱动器数据传输速率仅为

# 是优? 是忧?

## 浅析次世代机的 CD-ROM

文/幽玄居士

300KB/S, 也就是说原则上每秒钟内游戏动画、音效所需的数据量只能限死在 300KB 以内。对于对速度要求不高的 CD 软件如百科全书、地图集、PHOTO-CD 等而言这算不了什么大问题, 但对于最重视速度和操作性的交互式动画——电子游戏而言, 这样的传输速率委实太慢。通常次世代机由于配有功能强大的 RISC 型中央处理器和周边处理系统, 可在 NTSC 制式下以每秒 30 帧连续画面的实时传送产生动画效果, 同时还要不断访问用户, 根据用户的指令计算出物体在三维空间中的座标, 进行建模、着色、贴面、光影等多种处理, 如果所需的大量数据在传输过程中产生瓶颈, 就会导至程序死机等现象。倍速 CD-ROM 的数据传输瓶颈严重阻碍了次世代主机优秀性能的发挥。程序设计师们不得不采用降低画面解像度、减少色数、删除一些角色和景物等方式来“忍痛割爱”地满足数据传送而不是用户的要求。这样一来, 次世代机的大部分游戏又降回近似 16 位机的水准, 有些游戏还不如 16 位的 SFC。在用户对游戏的操作性、画面和色彩要求愈来愈高的今天, CD-ROM 的数据传送瓶颈成为次世代机越来越大的“肿瘤”。重视速度的 SS 名作《VR 战士 REMIX》、《梦游美国》就是明显的例子, 其粗糙的画面和拙劣的操作性与街机版有天壤之别, 另一部《幻影飞龙》为了保证良好的操作性, 不得不删除了许多精彩的背景和角色。这样的结果也不利于充分发挥 CD-ROM 自身的大容量优势。用户不

至于总是为了欣赏某些穿插在游戏演示动画而放弃游戏的核心——操作中的画面和由速度产生的趣味性。其实凭藉 SS 的双 CPU 和多处理器结构, 要处理上述游戏本不是件很难的事, 作为街机移植作品和开发, 世嘉 AM2 研究室也不存在所谓“32 位机软件制作不成熟”的问题, 主要的缺陷还是在 CD-ROM 驱动器上。

CD-ROM 数据传输瓶颈并非如某些用户以为的那样, 仅体现在开机后等待画面出现的几秒钟内, 而是无所不在地渗透到游戏的每一环节。缓解这一瓶颈的方法之一是加装 BUFFER (缓冲区), 以使 CD-ROM 的数据传输效率相对提高一些, SS 在设计时考虑了这一点, 但正如我们所见, 效果并不明显。方法之二是如 PS 那样将数据压缩后装入 CD 片内, 游戏中 CD-ROM 驱动器将 CD 片上的压缩数据解压缩后再供 CPU 处理, 这

样的方法比前一种好些, PS 的软件《铁拳》、《斗神传》、《山脊赛车》就明显比 SS 的同类游戏有所改进。但这也不是根本的解决方法, 在内存中解压缩需要一定的时间, 这点时间对 CPU 可能是个额外负担, 处理得不好还会出现新的瓶颈, 同时压缩程序有限, 经压缩一还原处理的数据也容易出错。因此远非所有的 PS 游戏都利用这种方法制作, 这也是 PS 的 CD 数据格式与其它次世机不太一样, 以致不易开发 MPEG-1 的 VIDEO-CD 功能的原因之一。方法之三是采用大容量内存。可是游戏机不同于计算机, 它仅被看一种娱乐用具, 采用昂贵的大容量内存必然会使广大用户望而却步。且前次世代机中内存最大的是 SS, 合计 36Mbit, 约 4.5MB, 只相当于微机中低档 486 机或 386 机的水平, 却已经产生了相对于游戏机而言高昂的成本。当然, 解决数据传送瓶颈的最终方法是将 CD-ROM 驱动器的转速加倍。可惜在次世代机开发之初, 四倍速 CD-ROM 对大部分用户而言尚是个遥远的梦。各大游戏机生产商仍不得不采用当时流行的倍速 CD-ROM 驱动器。

其实, 计算机多媒体技术的不断更新已令用户们的“胃口”越来越大。几个月前还流行的倍速光驱已经因为传输速度太慢无法满足功能越来越强的 CPU 需要而逐渐被价格同样低廉的 4 倍速 CD-ROM 取代。越来越多的电脑用户在发现他们的倍速 CD-ROM 无法提供更高素质的图像后为自己的电脑配置了 4 倍速、6 倍速及 8 倍速的 CD-ROM 驱动器。用户、软件商对游戏画面、操作性及相关硬件配置的要求更是水涨船高, 仅电脑 CD-ROM 驱动器。对于被这些愈来愈强的游戏“惯坏了”的用户们, 次世代机以现有的水准越来越难以满足他们的要求。在多媒体技术飞速发展的今天, 谁也不能预料明天会发生什么。当个人机上的倍速光驱满足不了用户时, 用户可以更换一个, 可是对于这些硬件一体化的次世代游戏机, 用户们似乎不能指望类似 OVER DRIVE 似的玩意儿供自己 PLUG&PLAY。

不但次世代机倍速 CD-ROM 驱动器的数据传输速率越来越令人不安, 这些次世代机赖以生存的优势之一 CD-ROM 在容量上的优势也受到了新技术的挑战。本来, 传统 CD-ROM 是采用波长 780nm (纳米) 的红色激光在 CD 片上烧出 2.1um (微米) 直径的小坑表示逻辑 0 或 1, 可存储 650MB 的数据, 然而随着 24 位或 36 位彩色及高分辨率图像的逐渐普及, 650MB 已显得有些不够。CD-ROM 生产商一直力图采用波长更短的激光以在 CD 片上产生直径更小的坑, 用来存储更多的数据。1995 年 1 月底, 松下、东芝、先锋等大公司联手推出了 7.5GB 容量的 12cm CD-ROM, 时代、华纳和东芝又开发出双片贴合式 10GB 容量的 CD-ROM。6 片乃至 8 片贴合式“海量” CD-ROM 也正在开发之中。波士顿大学的研究人员正在研制波长为 450nm 和 240nm 的蓝色和紫外线激光以求在 CD 片上产生直径为 1.2um 及 0.65um 的小坑。多媒体时代 CD-ROM 的急速演变将很快

使次世代机内的普通倍速 CD-ROM 驱动器变得过时。既然游戏机不象电脑那样容易升级且向下兼容, 当用户对次世代机的光驱不满时, 要么继续忍受, 要么就把次世代机和光驱一起放弃。同时, 对于已拥有四倍速光驱的用户和盼望新 CD-ROM 的用户而言, 也很难指望他们会继续购买这些市面上的次世代游戏机。

和游戏机单独发展的传统不同, 94 年底至 95 年的次世代机的产生和发展是沿着计算机以 CD-ROM 为主体的多媒体路线亦步亦趋的。计算机多媒体技术的进步和硬件的更新换代远远超过游戏机。这种状况下紧随其后的次世代机只能迅速落后。而在以前, 游戏机与计算机分离发展, 各走其路, 令游戏业避开了计算机技术飞速发展带来的频繁冲击。任天堂仅是以 8 位 6502 7 为 CPU 的 FC 就雄据游戏业近十年之久, 并不因计算机业 APPLE 的被淘汰, 8088、8086 的落伍而退出游戏市场。16 位的 SFC 更是毫不逊色地迎来了 64 位 PENTIUM 和 POWER PC 的时代。这就是游戏机和计算机分离发展的结果。可是, 对于今天这些才问世的次世代机而言, 当计算机倍速 CD-ROM 很快和单速 CD-ROM 一样消声匿迹之时, 当更大容量的新 CD 取代现行 CD-ROM 时; 当新的算法和图像处理对光驱的速度要求越来越高时; 当用户们发现他们游戏机的图像质量实在不能与大部分电脑游戏相比而且操作性也并不更好时; 当“次世代机软件制作不成熟”的宣传已掩盖不了其硬件缺陷的真相时; 当次世代机软件设计师绞尽脑汁也无法在 CPU 的高速、数据传输瓶颈和用户要求之间找到一个满意的平衡点时; 当各大游戏软硬件商都意识到电子游戏对速度的要求更甚于对数据量的要求时; 次世代机的用户们最终会发现他们骑虎难下。

今天, SS 和 PS 的内在机能的充分发挥已经受到 CD-ROM 驱动器的制约。CD-ROM 固然有比 ROM 卡容量大、易保存、易生产的优点, 但对速度第一的游戏机而言, 至多是一把双刃的剑。

### 学习机升级换代 小教授一路领先

#### 小教授 16Bit 世家学习机

- ★独特的双 CPU, 普通电视机上实现逼真的立体声像效果
- ★A 型机内装 3.5 英寸高密软盘驱动器, B、C 型可扩展软驱, 配备标准打印接口, 功能更接近电脑
- ★具有汉字系统和文件编辑功能, 五笔、拼音、郑码等七种输入方法, 可与计算机互通信息, 助您家庭办公
- ★《英语教授》、《学物理》、《学化学》、《中国象棋》等数十种教育软件陆续上市, 全能家庭教师
- ★兼容时下流行的 16 位游戏卡

#### 天津市新星电子公司荣誉出品

地址: 天津市南开区红旗路新技术产业园区科研东路 15 号  
电话: 022-2395382 2394386 3368342  
邮购: 天津市第 55 号信箱新星电子公司邮购部 邮编: 300192  
全国二十个大中城市实行联合保修, 保修一年, 终身维修。



## 海外传真

■/特约撰稿人:养由基

## 秋季CSG展开幕

95年秋季日本CSG(COMPUTER SOFT GROUP)展于9月中旬开幕。该展是日本各游戏软件厂商展示他们作品的最佳机会,每年举办两次。

秋季展中展示的家用户软件大多是准备在今年冬季推出的大作,如SEGA土星的“VR战士II”、“世嘉拉力赛”、“VR特警”,索尼PS的“心跳的纪念品”、“斗神传II”,任天堂SFC的“勇士屠龙IV”、“浪漫传说III”等。由于这些游戏的期待值大多在排行榜的前20位,故而吸引了大批的玩家到场,迫使会场工作人员不得不限制每人的游戏时间,以减少他人的等待之苦。

街机软件比较引人注目的有世嘉AM2的最新作品“FIGHTING VIPERS”,该游戏被业界看成取代“VR战士II”的大作;其它表现不俗的还有NAMCO和KONAMI,它们的作品也受到了玩家的一致好评。此外,曾消声一时的格斗游戏王牌公司CAPCOM重新复出,该公司推出了街机版的“斗神传II”,这是CAPCOM第一次制作3D动作游戏,也是第一次移植其它公司产品,看来它还没有完全摆脱前一阵大萧条带来的阴影。

## 世嘉、SNK签订梦幻契约

曾因宣布不再为其它机种移植游戏,而使不少玩家颇为沮丧的SNK,最近出人意料地宣布与世嘉结盟。9月12日,从世嘉本社得到的消息称,SEGA和SNK已达成相互授权协议,NEO·GEO的代表游戏有望在土星上出现。

预定的游戏有SNK今年刚刚推出的大作“95格斗王”、“饿狼传说3”,以及尚在开发中的、“侍魂”系列的最新作“斩红郎无双剑”。作为交换的条件,世嘉允许SNK在NEO·GEO上移植包括

“VR战士”在内的土星游戏。

世嘉与SNK此次签约,被业界称为“梦幻组合”。这也是争战数年之后,两大公司间第一次正式合作。再加上不久以前,CAPCOM突然宣布的土星移植计划,SS作为动作游戏霸主的地位似乎已无可动摇。

## 美版PS正式发售

索尼的32位游戏机“PS”,于9月9日开始正式在美国发卖,与游戏机同时出售的软件有三个。

美版PS的售价为299美元,由于价格较低而获得了大量的支持,两天内共计出售了10万台主机,从而为9月29日发售英国版打下了良好的基础。索尼也因此立下了“要在全世界中发售2亿台PS”的誓言。但是面对强大的世嘉和咄咄逼人的任天堂,索尼要实现这一目标是相当困难的。

## GENESIS NOMAD 美国发售日决定

由美国世嘉开发的便携式16位掌机“GENESIS NOMAD”最近发表了正式的计划。该机将于明年春天开始在美发售,价格估计在200美元左右。根据世嘉的正式报告可知,GN的外形与大小基本上与MEGA JET相同,不同之处在于GN带有3.5英寸彩色液晶显示屏,无须外接显示器。该液晶屏的尺寸与GAME GEAR一样,但精度更高。机内电池可持续使用3小时。

GN除了主机上的按键外,还有一个手柄接口,可外接最多四个手柄;此外,GN上还备有立体声AV输出端子和RF输出端子,玩家也可以连接电视作输出设备。

GN完全兼容原世嘉16位游戏机MEGA DRIVE已有的总共1100余种MD游戏(美版650种,日版419种),这是以前的掌机从来没有过的。如此大的软件基础,当使GN具有无法抵挡的魅力。

然而可惜的是,GN不能接驳CD ROM,32X等配件,玩家衷心地希望正式发售时这一点能够改善。

## VIRTUA FIGHTER 动画片开播

游戏与动画的难解之缘再一次

得到了验证。10月9日开始,日本东京电视台在每周一下午6:30到7:00播放动画连续剧《VIRTUA FIGHTER》,该片是根据目前最走红的游戏《VR战士II》改编的。

游戏的情节与游戏相同:擅长八极拳的主角结城晶(AKIRA YUKI)感觉自己还未能领悟武术的真谛,而祖父却对他讲述了一些神秘的传说。为了找到传说的真正答案,晶踏上了征途……

动画片中的角色,除了游戏中原有的十位高手之外,另有一些原创的人物登场,同时启用了游戏中为结城晶配音的三木真一郎为动画片配音。相信这会使得《VR II》迷得到极大的满足。

## VR II 土星版确定发卖日期

受广大土星用户关注的土星版《VR战士II》开发工作现在一切顺利,据来自AM2研的最新消息,开发组正以95年年底发卖为目标作最后的冲刺。

到9月底为止,SS版《VR II》大约已经完成了70%,效果相当不错,对于移植度AM2研表示“街机有的土星版也一定要有”,对此相信《VR II》迷们会十分兴奋。至于画面的质量基本已达到街机水平,角色的小动作如抬头等也已完全移植,但部分场景仍有不足。在这方面AM2研小组希望玩家能够理解,因为土星的底板与MODEL2在价格上相差20多倍,机能上毕竟还是有差异的。但开发小组一定会尽力地去完善。

另外,游戏史上第一个VR射击游戏《VR特警》的土星移植工作已经完成,移植度几乎达到了100%。该游戏定于11月正式发售,同时发售的还有游戏专用光线枪。定于今冬发售的赛车游戏“SEGA RALLY”的制作也相当顺利,目前得到的画面如同街机一般华丽,而且开发组表示画面“将绝对不会有丝毫缺损”。在早些时候推出的土星版《DAYTONA USA》曾因有大量的画面缺损而使玩家相当失望,因此当AM2宣布移植画面更美丽的“SEGA RALLY”时,业界并没有抱太大的希望。

本届日本东京玩具展主题新颖别致,而且极符合玩迷们的心情。

“认真的玩,光明的未来!”本次展览会共有八个展馆,其中三个为游戏馆。展出的游戏倍受玩迷和业界关注。这次展出的游戏软件中游戏站(PS)和土星(SS)的软件占总数的70%,虽然3DO和PC-FX等亦有新作推出,但在气势上和质量上与前者有明显差距,而超任几乎全军覆没,只有零星的几款游戏。让我们进入软件商的摊位!

## NAMCO

拿姆柯算得上是“元老”级的软件商了。该公司也是游戏站PS的主要赞助厂商之一,因为这个原因,所展出的软件,全是PS的对应软件,数量并不多。除刚发售的《铁拳II》之外,则数3D空战的游戏《长空雄鹰》这部大部头作品了。这款游戏以街机的《空中霸王》为基础玩家可以驾驶各种性能的战机执行任务,包括了对地、对海攻击等。其续篇《空中霸王2》已在街机推出,效果惊人,几乎横扫日本。

与SS针锋相对的是著名赛车游戏《山脊赛车2》,几乎超越了街机。显然是将矛头指向了SEGA名作《梦游美国》,并使用了连线设计可多人比赛。

## TAITO

TAITO则是全面出击,同时展出了游戏站(PS)、土星、超级任天堂三款主机的软件。

土星:包括移植大型电玩的《太空战斗机外传》和“LAYER SECTION”。都是射击游戏中的极品而且可双人同时上机。

游戏站(PS):主要是3D射击游戏“Zeitgeist”,效果出众,玩者可操纵战机,突破宇宙空间、行星表面,背景华丽夺目。武器系统的效果也极其精彩。另一款作品则是“东京SHADOW”简直是一部互动式电影小说,以真人演出和实地拍摄的方法表现剧情,拥有多线多结局设计。

(RAY TRACERS)则来自著名的《CHASE HQ》,可选四部车子进行一场拦截、破坏等惊心动魄的赛车。

## ATLUS

展出的游戏有大型电玩《首领蜂》和《豪血寺II》的续篇《豪血寺一族外传》,PS版的《豪血寺II代》未能推出。

阿特拉斯(ATLUS)加盟SS后,推出了写实的公路赛车游戏《KING - THE 魂》,

可四人同玩。

## CAPCOM

CAPCOM展示的主力游戏是移植自大型电玩的格斗游戏《魔域幽灵》(PS版),居然摆了一座电视墙来展示该游戏。因为是CD-ROM版本,有不少精彩的DEMO,主题曲则是一首怪异的摇滚乐。

而真人版的《快打旋风X》也引起不小的轰动,主角们全由电影《快打旋风》的演员担任,效果也还算不错。

SFC上推出的游戏亦有精彩之作,有以《吞食天地》为基础制作的战略游戏《气吞山河-三国群雄传》。招牌游戏《洛克人X3》和《街头快打3》。最后,CAPCOM在会上发表了《街霸》系列的最新作《快打旋风ZERO》,再次引起了格斗游戏类的新一轮热潮。

## MASIYA NCS

大名鼎鼎的《梦幻模拟战》的“出生地”——马西亚(MASIYAVNCS)的重点是超级《梦幻模拟战》(SFC)和超级格斗游戏《超兄贵——爆裂乱斗篇》。《超兄贵》从角色到招式都怪异至极,让人说不上玩起来是什么滋味……

## SNK

SNK这次的趣味游戏《谜题天王》引人注目,游戏中,SNK的明星尽数登场,以猜谜的方法过关,答对了可狂“炼”对手,答错了则会饱尝“暴风雨”。

MD-CD中的名作《LUNAR - 银河之星》即将推出SS版而《罗德岛战记》的续集《克利斯塔尼亚传说》也开始开发,也许会令幻想故事迷大过其瘾!

## NEC

日本电器(NEC)的次世代主机PC-FX惨败之后在展示会上声势微弱,主要软件有《卒業II》、《同级生II》、《龙骑士IV》等美少女游戏。

## PANASONIC

3DO展馆虽面积庞大,但仅有《银河飞将III》《冲击波》(SHOCK WAVE)等并不算很新的游戏,连在现场玩的玩迷也并不踊跃。

但仍有一些好消息。著名电脑游戏商SWORD&SOCERY制作的《幻景城市》、《爱克斯卡》系列将在3DO推出,可以说是目前真正发挥出3DO性能的RPG游戏,所有移动和战斗画面都是前所未有的立体视角,不但风格独特,效果与画面都极其华美壮观,感觉棒极了。

## 东京玩具展

■文/王宝军

## KONAMI

柯那米(KONAMI)今年展出的游戏也有一款,但游戏却极好,名叫《警察故事》,是个多线多结局的“即时”互动电影,包括了卡通动画,长线枪射击,3D动画和飞车大战,风格怪异。其他软件包括《硝烟再起》光比枪射击,一个即时战略游戏,玩者指挥直升机、战车、坦克、吉普车等在各个战场与敌人激战,最终攻战敌方指挥部,规则虽然简单,但由于加入画面分割的双人对抗模式,使游戏趣味性大增。Right Staff制作的《碧林故事》,是一个以主角的个性和人格的成长为重点的RPG游戏,画面精彩。

## SEGA

世嘉公司的次世代机SS是这次展示会的最大参展者,但作风让人反感,所有展出的游戏都不准拍照,这可是前所未有的。

SEGA展出的游戏以SS为主,并分为SEGA自制游戏软件和支持厂商游戏两大部分。世嘉自制游戏自然以移植大型电玩为主,现场展示了SS版的光线枪游戏《模拟警察》,受到一致好评,街机新作《疯狂车手》也要移植到SS中,SEGA著名的赛车游戏《加速加速》的最新作《加速加速》(GP95)亦将以Polygan(多面体)的新面孔出现在SS上,格斗游戏除《VR战士》系列外,另有SEGA的名作《战斧》的格斗版《战斧经典》和Data East的《水浒演武》,都已发表,SEGA专长的战略游戏方面,作品只有两个,其中之一是《大战略-钢铁的战场》(World Advanced),其实是MD版《电击大战略》的土星版,系统改进不大。

RPG领域SEGA的《王国传说》(RIG LORD SAGA)非常突出,也许是SS的RPG代表作品,战略味道浓厚,战斗画面是同类游戏中最华丽的,我方战士和敌方的造型全部是3D模式,一旦开战,角度转换、放大缩小等效果流畅传神,法术效果也很动人。

除以上作品外,其它移植作亦佳品不绝,如《PMZ》、《卒業》、《诞生》、《第十一小时》、《黑暗之蛊》等也开始陆续移植。

32X的对应软件只有《飞驰电掣》(SHADOW RUN)一个,并没什么值得一提的地方。



百分之百以 POLYGON 制作、其精彩程度毫不逊于街机且移植度在其之上的“铁拳”(TEKKEN),是继“斗神传”之后 PS 的第二部重轴对战大作。可直接选用的战士有 8 名,用其中任何一位战士击败其他的 8 位战士后,还会出现一名神秘的超强战士,且选人不同,超强战士也不同,击败超强战士后,会与共同的敌头目 HEHACHI 对决。爆机后,每名战士都有效果十分震撼的动画欣赏。用“SAVE”存档,在以后的游戏中,便可使用另八名超强战士,若你一局不败地爆机,还可选用敌头目 HEHACHI,用他打关,最后的头目又是谁呢?请允许笔者就此打住,待读者您自己探索吧。

“铁拳”中登场的战士共 17 名之多,每个战士都有令人拍手称绝的普通技、必杀技、超必杀技和 10 连技。防御和伺机出击反攻是十分重要的。即使对方使出 10 连技,只要加强防御,也可抓住其弱点反击。与某些对战游戏不同,“铁拳”中的超必杀技随时可使出,并且一旦使出超必杀技,对手的防御是无济于事的,轻则重创,重则当场毙命。但超必杀技从使出到攻击,需要一定的时间,且使用者有一些动作特征,如忍者吉光的抽剑, LAW 的蓄气冲拳,所以还是可以掌握时机躲避的。若两名战士都使用超必杀技前的蓄力阶段,是防御最为薄弱的时候,突遭对方超级攻击,生存可能性只有 0%。这一点一定要十分注意。

共通技→按方向键右

△右拳 □左拳 ○右脚

×左脚 △+○:右拳和右脚同时按基本攻击(战士在左方)

△+○或○+×:摔技

→:突击

→→:跑

背向对方时按拳:回头上打

背向对方时按脚:回头上踢

背向对方时↓(按住)拳:回头下打

背向对方时↓(按住)脚:回头下踢

REFLECTION



文/友纪 King George Island

在“铁拳”中被敌人击倒时,不按任何键,已方是不会起来的,这时易受敌人压制等攻击。但也可使出反击技,出其不意地给敌还击。

### 跳起反击技

①当对方站在己方头部一边时:

连接○或X(跳起中踢)

↓(按住)连接○或X(跳起下踢)

按方向键已方头部方向并按□+△

(后转攻击)

在跳起前转中按方向键对方方向并按□+△

(前转攻击)

②当己方倒下时,对方站在己方脚部一边时:连接○或X(跳起中踢)

↓(按住)连接○或X(跳起下踢)

按方向键已方头部方向并按X+○

(跳起中踢)

按方向键已方脚部方向并按□+△

(前转中段攻击)

跳起后转中按方向键对方方向并按□+△

(后转中段攻击)

### 二、必杀技(战士在左方为准)

#### 三岛一八 (KAZUYA)

本游戏的主人公,胸怀大志,永远不知疲倦的斗士。精通拳、脚等近身格斗术,是最具实力的战士之一。

螺旋刀刃脚:↗○、○

风神拳:→↓△

空斩脚:→→X

右脚落:→○

脚跟落:站起途中○、○

闪光烈拳:□、□、△

破碎踢:→↗○、X

雷神拳:→↓△

鬼哭连拳:□、△、△

10 连技:→→(按住)△、□、△、△、X、○、○、□、△、□

#### 保尔 (PAUL)

身着黑色夹克,相貌酷似“街霸”中的美国大兵,现代城市中敢于向黑势力挑战的无敌勇士。

投技:□+X并按住←

双飞天脚:↗X、○

崩拳:↓△

落叶:蹲下途中○、△

飞踢:→→○

叶樱:蹲下后→△

切岩:蹲下途中△

三宝龙中段:→→X、○、○

三宝龙中段:→→X、○、→或△

三宝龙下段:→→X、○↓或△

切瓦崩拳:蹲下途中□、→△

10 连技:□、△、X、△、□、△、□、○、△、□

#### 米歇尔 (MICHELLE)

年轻貌美的女侠,有着高超的腿技和迅猛无比的连续技,与她的外貌极不相符,而她的绝技“绝招通天炮”更是势不可挡。

通天炮:□、□、□

通天炮:↘□、□

前扫腿:蹲下途中○

前扫十字把:蹲下途中○、□

前扫扇腿:蹲下途中○、↓(按住)

○

苍空炮:站起途中○

斩捶:站起途中△

突双掌:→→□+△

崩捶:↘△

绝招通天炮:←←←(按住)腿抬起后按□

10 连技:△、□、□、△、X、X、X、○、○、□

#### 忍者吉光 (YOSHIMITSU)

头戴鬼面具劫富济贫的侠士,出招诡秘莫测,手持一柄长剑,是八名战士中唯一使用武器的,而其超必杀技“斩哭剑”和“绝鸣剑”更是让各路英雄闻风丧胆。

忍法阳炎:→→X+○

忍法草雉:“阳炎”使出后按□+△

忍者万葛:←(按住)□、□、□、□、□、□

忍者万菱:↘(按住)X、X、X、X、X

三散华:○、○、○

飞蹴:→→○

倒木蹴:忍法万菱中按→○

斩哭剑:↘□

绝鸣剑:←←□

10 连技:□、△、□、○、○、○、□、□、□、□

#### 妮娜 (NINA)

虽为金发碧眼的女子,却精通近身格斗术和柔术,其超必杀技鹤展翅动作虽慢,却是一击必杀,是个不容忽视的高手。

抱肘打:↘△

抱首摔:□+X→(按住)

掌握:↓△→□+△

十字固:掌握中X、○、X、□+△

立逆肘固:掌握中□、X、△、□

双掌破:→→□+△

雁飞脚:→→○

连环脚:↘X、X、X、○

鹤展翅:↘□+△

10 连技:□、△、□、△、X、X、△、□、△、○

#### 刘 (LIU)

中国武馆的师父,精通中国武术,尤其擅长腿技,其一招一式让人想起功夫明星李小龙。

龙膝顶:→→X+○

侧展中踢:↘X

鸽子翻身:↓(按住)↑(按住)○

脚刀:↓(按住)↑○

左连拳:→(按住)□、□、□、□、□

龙连掌:△、△、△

龙腾跃:○、↑X



三连踢:X、X、X

龙飞击:→→X

龙飞拳:↘□+△

10 连技:↘□、△、△、□、X、X、X、○、X、○

#### 鲁王 (KING)

戴着兽面具的神秘男子,刚毅强悍的外表下有一颗善良的心,唯一的快乐就是与孩子们在一起,而天真淳朴的笑容正是激发他斗志的永远的动机。

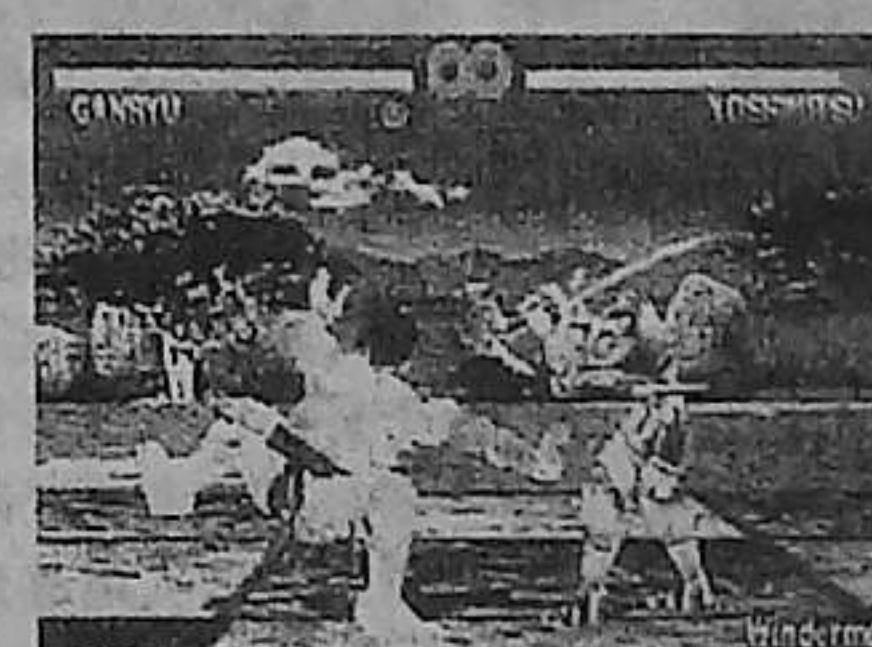
后转摔背:接近后↘↘□+△

钉锚:接近↘→□+△

断首打桩:接近↓↘→□

原子回旋:接近→↘↘→□

暴风双脚:→→X+○



龙卷脚:→→→X+○

虎扑:→→□+△

暴风顶肘:蹲着时→△

机炮膝顶:向前大跳X+○

10 连技:□、△、□、□、△、○、

○、○、□、X

#### 杰克 (JACK)

高级合成,内部是机器,外貌酷似人类,仿佛是“终结者”机器人。极强的体力、进攻力和防御力使他成为八位战士中典型的力量派格斗家。

抱头坐摔:↘→□+△

铁腿刚爆:↓↘←△

抱腰倒桩:↓↘→□

车轮摆:蹲下时□+△

原子炮击:↘□、□、□、↘△

双风贯腰:→→□+△

大力冲拳:←↘↓△

稳坐泰山:蹲下时X+○

猩猩拳:稳坐泰山后□、△、□、△

链子锤:←↘↓↘→(回转方向杆)

□

10 连技:↓(按住)△、□、□、□、△、□、△、□、□+△、□+△

#### 另七名超级隐藏战士的十连技和超必杀技:

##### 1、李 (LEE)

十连技:↘□△△□XXXOXO

超必杀:↘□+△

##### 2、A 鲁王 (AKING)

10 连技:□△□□△○○□X

##### 3、忍者国光 (KUNIMITSU)

7 连技:□△□○○□

##### 4、P 杰克 (PJACK)

10 连技:↓△□□△□△□、□+△、□+△

超必杀:←↘↓↘→(方向键回转)

□

##### 5、安娜 (ANNA)

10 连技:□△□△XXX△□△○

超必杀:↘□+△

##### 6、王 (WANG)

10 连技:△□□△XXX○○□

##### 7、熊 (KUMA)

10 连技:↓△□□△□△△□、□+△、□+△

##### 8、严龙: (GANRYU)

无超必杀、10 连技





搭载在MD主机上的光盘系统MEGA-CD从91年12月发售以来,伴其出品的大量经典游戏也非常多,至今仍吸引着一批玩家。其射击类游戏中的一个代表作。虽然此节目是在3D视窗状态下进行的。但在屏幕上却根本看不到如仪表盘和飞机舱罩等没用的摆设。而看到只是机外的自然景色,使游戏者摆脱不了游戏中的限制感。加上主机特有的回旋放缩功能和6MBIT的工作内存为后盾,使得游戏中的真人扫描画面和机外景物更接近自然。音效方面采用景录音,游戏时有时无的音乐以及非常真实的爆炸声,加上清晰的人语,使得主机所采用的PCM8音源得到了充分的发挥。两大特点相搭配使游戏者的一种仿佛是在看电影的感觉。另外,此游戏在结束后设定下密码,下次再玩儿可继续下去,不必因游戏失败而总是从头儿开始。此项设定在射击类游戏中是很少见的。

### 一、操作方法:

游戏中主要控制的只有一个瞄准仪,游戏中画面所显示的有数字的圆形标为敌群体目标、三角形为敌单个目标。将瞄准仪对准敌目标后按两下B键为追踪目标,逼近敌机后进入战斗画面。将瞄准仪对准敌机,当光标变为红色时立刻按A键发射导弹既可击中敌机。而C键是用来关闭画面中的一切提示标志的。而提示标在游戏中很重要,所以最好不要关闭,下面解释提示:

左上: 近程导弹,容易瞄准和锁定目标。(对地时为小型飞弹)

左中: 远程导弹,近处知人不易瞄准。(对地时为

轰炸用飞弹)

左下: 用来改变对空或对地发射导弹。(GND为对地,AIR为对空)

右上: 用于自动追踪,当闪动时使用。

右中: 用于对指定目标进行拍照,当其闪动时使用。

右下: 当我机被敌瞄准时会响起警报,使用该功能可避开飞弹。因只有这一种方法可完全躲避导弹,所以应尽量节约。

以上各标志的使用方法与追踪方法相同。

### 二、故事起因:

尼克是一位退役的美空军飞行员,服役期间曾立过多次战功而倍受信赖。退役后在一个幽静的湖边与他最好的伙伴“汤姆”一只猫为伴过着无忧无虑的生活。一天,将军打来电话,告诉他一个秘密集团正危及着世界的安全。该组织制造的核武器正大量地流向各地,使世界笼罩在核武器的阴影之下。而军队的

飞行员中没有能完成此任务的,所以急需你的帮助,无奈,他只好再次回到充满硝烟的战场。当他走进位于荒野中的美空军秘密基地的指挥室时,他以前的两个搭档已在那里等候他了。这时将军也带着五角大楼来的官员走了进来,交给他们第一个任务。几分钟后,两架战机从跑道升起向着碧蓝的天空飞去……

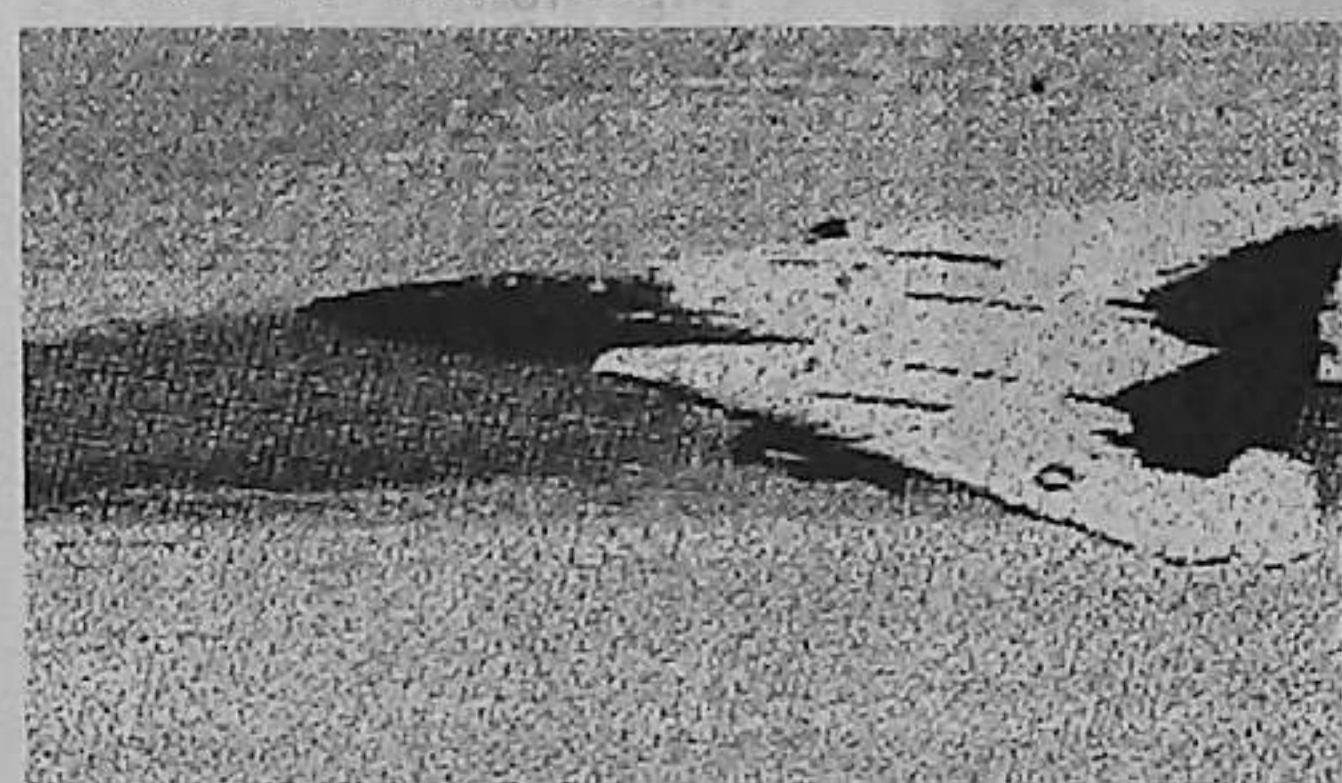
### 三、游戏过程:

#### 第一关: 再露锋芒

根据五角大楼发来的情报,该组织的一架远程运输机正载着一批核武器准备送往位于一无名岛上的基地。因为他们太自信所以只派了很少的护卫机。这正好给了你可乘之机。你的任务就是在其到达该岛之前

将其击落。这一关的战斗不算很难,正好可以用来练习一下操作方法。在击落了所有护航机后,却不见了主要目标运输机。尼克寻找了一会儿,突然他发现了目标。原来正当他把护卫当靶子追来追去时,运输机已趁机开始下降高度准备着陆了。现在只能用远程导弹在它着陆之前将其击毁。还好,导弹一击命中,运输机在爆炸声中坠了下去,任务圆满地完成了。

#### 第二关: 首探基地



敌人的运输机虽然被毁,但还不能节制住该组织的核武器运输。从五角大楼再次传来报告,原来在落日山谷还有敌人的另一条运输线路,但在什么位置却不清楚。此次任务便是探查该地区。但在途中被敌人发现并派出战斗机进行拦截。这一关分为两个地区,先将第一区的拦截机消灭干净后,进入第二区。同样将所有护卫机全部消灭后便进入了山谷。

当发现目标并将其拍照下来(右中提示符闪动时)后,正要返回时被大桥附近的敌人发现了,并发射了一颗导弹,用躲避功能躲开飞弹后即可顺利过关了。

#### 第三关: 落日山谷

通过分析照片终于知道:原来敌人在落日山谷建有一条秘密铁路。而且因上次的运输失利致使狡猾的敌人在仅有的运输线路附近安排了大量军队加以保护。这一关共有三个地区,先将第一地区中闻风而来的拦截敌机消灭后,将小型飞弹的发射方式改为对地攻击后。进入第二地区,但不小心被敌人的导弹追踪上了,躲过第一颗导弹后立刻瞄准画面上的绿色方框发射飞弹,当四个导弹发射架全部摧毁后,便可以轻松的进入最后一个地区。到达后先将小型飞弹改为轰炸用飞弹。当飞近大桥时要瞄准桥墩投弹。只见大桥在爆炸中倒塌了。

#### 第四关: 再探敌巢

秘密集团的全部运输线虽然已经被切断,但敌人的核武器工厂仍在危及着和平。这次任务便是前去探查该工厂位置及地形以便对其攻击。从此关开始难度加大了,疯狂的敌人开始拼死保护工厂,所以要加倍小心。此关共分两个区域,当将第一区机群全部击毁

后,正要前往下一区时却与前来增援的敌机遭遇了,只好继续战斗。消灭了增援的敌机后便可进入第二区,刚到达该地区,便被一群敌机围住了,将它们一一歼灭后前方出现了敌人的工厂,立刻拍摄下来。这时又有一群敌机追来,将它们消灭后便可返航了。在此关中的每一个地区,为你护航的飞机都有可能被敌人瞄准,这时必须用远程导弹护住僚机。

#### 第五关: 愤怒的火焰

秘密组织的基地被探明后,从照片上看出该基地的主要部份有两个,周围是护卫基地的军队营地。当你刚起飞就遇上了前来进攻的敌机群。只好先将他们干掉后才进入真正的任务。本关分三个区,一区的敌机经过一番努力总算全部击毁了,二区的导弹基地可用老方法将其击毁,但比起前次的导弹基地它利害得多,但经过努力还是通过了这块险地。进入工厂所在的第三区后立刻用轰炸飞弹对其实施轰炸,最好等目标较近时,对准工厂中间偏左一点投弹,这样命中率会高一些。不要以为大功告成了,其时任务只完成了一半。只有将前来拦截的敌机击毁并用轰炸飞弹将敌人的军营全部炸毁才能真正的完成此次任务。

#### 第六关: 最终战斗

该组织已全部被破坏,但不甘失败的敌人集结了剩下的所有战机向美军基地疯狂扑来,发起了最后一次进攻。而沉浸在中的美军没有发觉危险已经逼近,当他们发现时,敌机已飞到了基地上空。情况危急,尼克再次出击,可当他的飞机刚离开跑道,敌机就把跑道炸毁了。爆炸的火焰吞噬了基地内所有飞机,刚要出发的两个搭档被堵在里面,这次就看你一人的了。这是最后一关,敌人的飞机非常多,刚击落几架就又有几架后援飞机扑上来,几乎不给你喘息的机会。而且频频向你发射导弹,要注意躲避。这一关中躲避功能可能会不够用,这时只要立刻追踪离自己较远的飞机是能够躲开导弹的。此关中敌人的动作非常快,而且灵活,所以一旦瞄准好要立刻发射导弹,以免敌人逃脱后反击。当最后一架敌机被击毁后此游戏便全部结束了,通关的画面就留给各位去慢慢欣赏吧!







真人快打3街机移植版今年十月份将在索尼游戏站(Playstation)、超级任天堂、世嘉(GENESIS)、Game Boy、Game Gear五个机种上同时推出。由于Playstation买断了此游戏在32位机上的优先移植权,因此土星版的真人快打3可能明年才能推出。

在真人快打3中有七位新人物登场,他们分别是赛雷克斯(Cyrax)、凯伯(Kabal)、夜狼(Nightwolf)、赛克特(Sektor)、西瓦

选择。

谈到画面的质量则以32位的Playstation为佳,其次是超任和GENESIS。但在看到正式版之前尚难定论。



真人快打3的推出对格斗迷来说是一个好消息,而且相信有更多的人会加入这个行列。

**七位新人物的特殊攻击及必杀技:**

Cyrax:



绿网:后、后、低腿;  
传送:前、后、防;  
远程炸弹:按住低腿、前、前、高腿;  
远程炸弹:按住低腿、后、后、高腿;

(Sheeva)、辛多(Sindel)、斯特里克(Stryker)。而有九位人物是一代和二代中出现过的:卡诺(Kano)、桑雅(Sonya)、杰克斯(Jax)、刘康、山水、昆老、兰忍、烟雾。每个人都有特定的背景、性格和必杀技。而且新加入的七个人物在招式的新颖和连贯上超过前作。更加威猛的必杀技可在几秒钟内分出胜负。真人快打3中设有三个难度级别,这三个级别的敌人的智商和技巧都有一定的差别。而创世纪版则有三条路线可供

必杀技:下、下、上、上、高拳。

Kabal:

火球:后、后、高拳;  
吐丝网:前、后、前、低腿;  
锯:后、后、后、跑;  
必杀技:下、下、后、前、蹲防。  
(攻击范围半屏)

Nightwolf:

上钩拳:后、下、前、高拳;  
射箭:前、下、后、低拳;  
胸口反弹:下、下、下、高拳;  
影子攻击:前、前、低腿;  
必杀技:后、后、下、高拳。

Sektor:

跟踪火箭:后、下、前、后、高拳;  
火箭:前、前、低腿;  
传送+上钩拳:前、前、低腿;  
必杀技:前、前、前、后、蹲防。

Sheeva:

脚踏:后、下、后、高腿;  
传送+踏:下、上;  
火球:下、前、高拳;  
必杀技:按住高腿、依次按前、后、前、前、然后松开高腿。

Sindel:

火球:前、前、低拳;  
飘浮术:后、后、前、高腿;  
音波攻击:前、前、前、高拳;  
气火球:后、下、前、低腿;  
必杀技:跑、跑、蹲防、蹲防。

Stryker:

高手榴弹:前、下、后、高拳;  
低手榴弹:前、下、后、低拳;  
前冲摔投:前、前、高腿;  
棍棒打击:前、下、低拳;  
必杀技:下、前、下、前、蹲防。  
(此密技同时适用于电脑与游戏机)



## 寻找龙珠

首先小悟空会到右上角的小溪处捕鱼,选择左、中、右三个方向去捉鱼,在回家的路上会遇见布尔玛并将其打败。在布尔玛的劝说下,小悟空同意和她一起去寻找龙珠。选第一项后,布尔玛会被一个妖怪捉去,一场战争后,小悟空救回布尔玛。次日早上会有一只海龟求你送他回家,按照原作送他回去吧(Y选1)。战胜山贼后来到海边会遇到龟仙人,他会给你筋斗云和三星珠。然后悟空会来到一个村庄,并得知村中有六星珠。就在这时乌龙出现,但却逃跑了,再去海边就可以捉住乌龙,并从村人手中得到六星珠。继续前进会遇见乐平,但他在战斗中会被布尔玛吓跑,在第二天再次打败乐平来到火焰山,受牛魔王之托请来了龟仙人灭了大火,并在废墟左上角找到龙珠。

## 神龙出现

告别牛魔王后,悟空一行来到一个小村庄,受村人之托去买道具,正确路线为:……再选择第一项,打败两个兔子团的走卒后与兔首领交战。(注意:不可接触兔首领,否则会变成胡萝卜)。打败兔首领后在山谷遇见皮拉夫的手下,然后用X选第一项。进入了炒饭的城堡,正确的路线为北、西、南,选第一项后选北、东、北、东、东、南、南来到了牢屋,再选第二项接着选第三项,乌龙会变成从小洞出来破坏炒饭的愿望,在监狱中悟空看到圆月,变身成为巨猿,使众人得救。

## 龟仙人的特训

悟空来到龟仙人家,受龟仙人之托去找人,然后会有三项日文,前两项为寻找,第三项为离开。选六次第三项到第七个地方选第二项,回到龟仙人家再选第二项会遇见小林,再去第六个地点用X选第一项,再去第八个地点,救回兰琪,然后训练开始了。首先要找有龟字的石头。(在东北角)然后是送牛奶(连接A键),耕地(A、Y交替按),在工事现场要判断石头落下的方向。然后会背上龟壳再次训练。完成后会选上面一项为结束训练,下面一项为继续训练。如果推动大石(连接A键)就可以参加“天下第一”武道会。

## 大战黑绸军

武道会后,悟空又踏上寻找龙珠的征途,降落于右上角找到六星珠。选“右”再选第一项,进入马斯尔塔。战铁军曹和忍者(注意!他会在战斗中击伤悟空近200格血)然后找出人造人8号(一项)。来到第六层见到白将军,会落到第五层的秘室遇到吸血鬼。坚持十回合后悟空会踢破墙,再上去干掉白将军。离开马斯尔塔,悟空来到西部都市,战胜武木家后(一项)找到布尔玛,两人一起去龟仙人的家得到潜水艇进入海贼洞穴,打败机器人后在路口选左,会遇上一个乌贼,打败它后,再



将蓝将军打败,得到三星珠。在逃出洞穴的时候先选第一项,再选第二项,接着判断石头落下的地方。接悟空来到加林塔找到四星珠后会被桃白白夺走。悟空为了战胜桃白白爬上加林塔(A、Y交替按)在塔上悟空要捉住加林仙人(当加林仙人在中间时按A)从加林下来后战胜桃白白,进入黑绸军总部路线为左、右、左、再选第二项打败青副官,这时应有六颗龙珠。

## 短笛大魔王

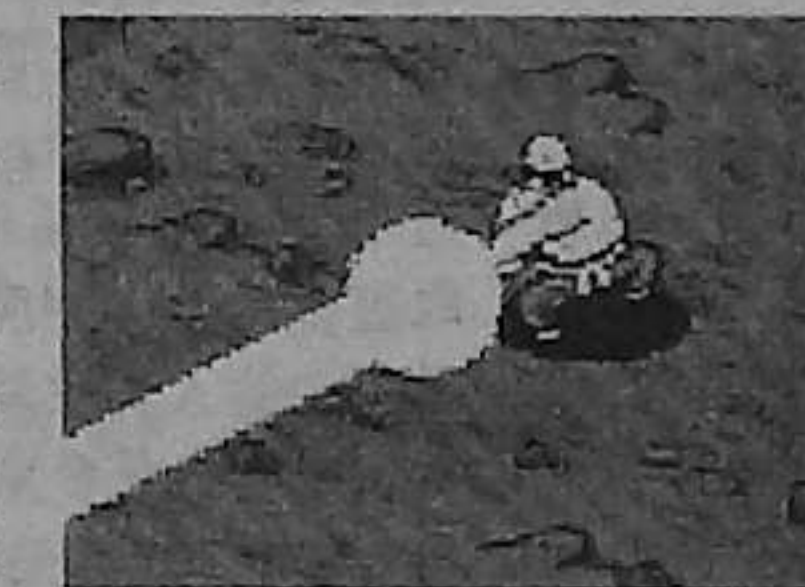
打败黑绸军后在龟仙人家选第二项再选第一项去找水晶婆婆再选第一项,先后战胜吸血鬼隐身人、木乃伊、蝙蝠怪和孙悟饭后,得知皮拉夫手中有一颗龙珠,接着于沙漠战胜皮拉夫后实现愿望。

接着悟空等人参加第二十二届天下第一武道会,战胜众多对手后,在决赛中负于天津饭。会后小林会被杀害,悟空愤怒之下追杀出去(路线①②③④⑤),在空中由于体力不支会被打下去。接着选:东、南、东、东、北、西、南、西、北、西、南、南,找到一条鱼后选第一项,会遇见弥次郎兵卫并得到一星珠。然后再选择第三项与一个魔族交战,战胜后再选第二项会遇见短笛大魔王并被抢走龙珠,悟空为了战胜短笛再次爬上加林塔喝下超能水。来到城市战胜短笛后,在荒野再次战胜短笛后,悟空来到加林塔,选择第一项到达神仙的殿堂,开始练习跑步。(A、Y交替)训练开始了。

三年后悟空去参加第二十三届天下第一武道会,在决赛中战胜短笛,本GAME就结束了。至于结局画面自己去欣赏吧!

## 部分指令:

战斗中: A 必杀技, Y 拳, B 脚, X 防御, START: 对话, SEL: 各种表格, L+R: 加战斗力, 移动性 START+SEL: 拳, 脚, 防御, 必杀技设定





# 超任大看台

文/黄明

## 亚瑟王和正义骑士

容量:24M 类型:ARPG 厂商:ENIX 面市期:1995 编号:SF24061

由于时空交错,玩者不幸误入亚瑟王的时代,从隐士梅林(MERLIN)那里获悉亚瑟王和圆桌骑士们已被魔王MORSANA使用咒语俘



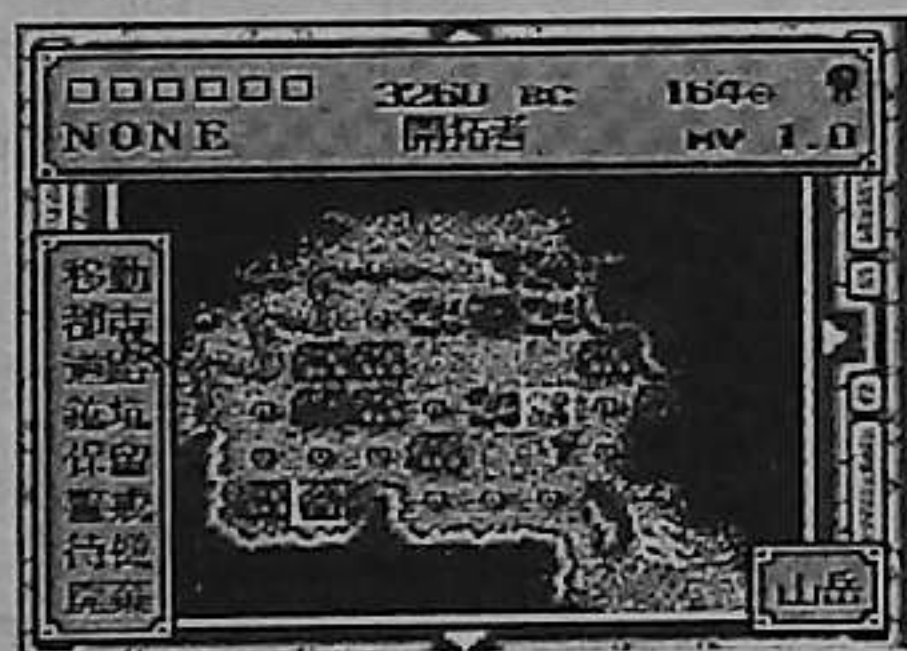
获,人民又陷入MORSANA及其军阀的残暴统治之中。玩者只有从MORSANA及其帮凶的手中夺回被偷去的十二只真理之匙,才能破解咒语之王的魔力,拯救亚瑟王和圆桌骑士们,也只有这样才能开启通向现代的时空之门。玩者化身为亚瑟王,得到十二名化身为圆桌骑士的正义骑士的帮助,踏上了艰辛的战斗之旅,首要任务便是在去城堡外的湖中寻找当年亚瑟王用来征服天下的名剑EXCALIBUR。这部美版游戏中角色刻画得非常细腻丰富,角色动作和战斗招式也很丰富,操作起来流畅灵活,不亚于ACT游戏。24M的较大容量绘制出极其精美壮丽的城堡和原野景象,配合浓郁的田园音乐,使游戏洋溢着中世纪清新的乡村气息。BREEZE LUG等十名化身为圆桌骑士的正义骑士的特写具有卡通风格。整个游戏的用户界面非常友好,极易上手。值得一提的是还有跟随玩者的正义骑士们具有较强的人工智能,会自动跟随玩者前进并恰到好处地帮助玩者与途中遇到的敌骑士和原野怪物搏

斗。这款游戏和ENIX以往的许多RPG相比,具有轻松简易的操作特点,不过内容仍具有大手笔的魄力。

## 文明(CIVILIZATION)

容量:12M 类型:SLG 厂商:AS-MIK/MICROPRSE 面市期:1994年 编号:SF12138

这是自个人电脑版改编移植到SFC上的SLG名作。容量虽仅12M,却有着极为丰富的窗口式指令、细腻丰富的画面和壮丽动人的音效。玩者扮演包括美国总统林肯、日本幕府将军德川家康、中国领袖毛泽东等世界伟人发展自己民族的文明,与其他3~7个文明竞争,从原始社会经历封建社会、共产主义社会等,统帅自己的民族从洪荒远古向世界



大同迈进。如果玩者选择中国为战略舞台,北京、上海、广州、南京等城市会被一一建立。游戏开始时,生产力十分低下,可用的指令也不多,随着人类不断开拓、建设、发展、研究,社会逐渐进步,建立了一个又一个都市、编成不同的军种、制造出从枪炮到原子弹的种种武器,政治体制也随着人类生产力的进步而不断改良。玩者甚至可以通过“革命”指令来弃旧扬新。人类在建设和繁殖之余,还要利用外交、军事手段夺取更多的生存空间,可谓是一部详尽生动的人类发展史。当玩者通过“情景”指令看见自己建设中的壮丽都市时,当其他国家屈服于玩者

自己的民族的科技文明时,当玩者从青铜器、铁器的开发逐渐上升到从事原子弹的研制时,自豪之情油然而生。《文明》中有大量采用窗口式操作的中文指令,便于玩者游戏。相信玩惯了《三国志》系列的玩者尝试一下这款包含了内政型、战争型、育成型特点的SLG名作,一定会觉得收益匪浅。

## 电精(GUOST CHASER)

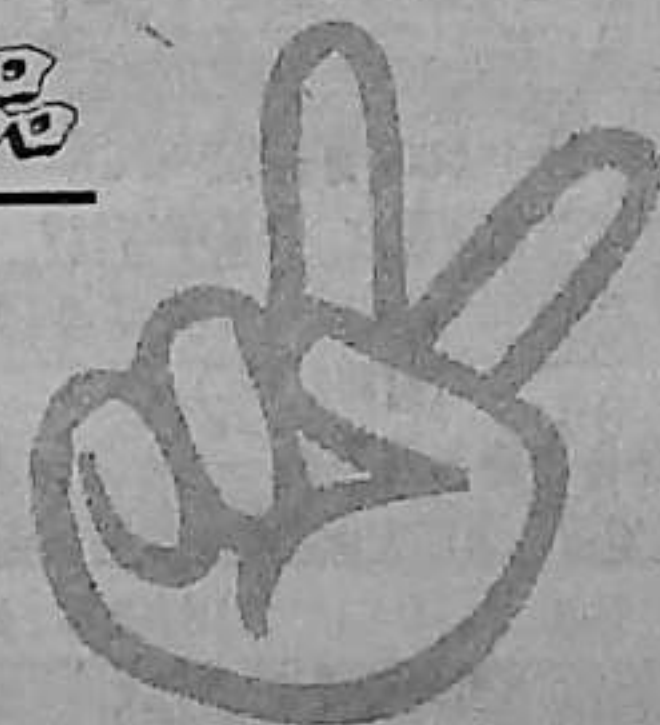
容量:16M 类型:ACT 厂商:BANPRESTO 面市期:1994 编号:SF16112

SFC版《电精》无论从哪方面讲,都可称得上是街机感十足的大作。虽然只有16M容量,却营造出丰富华丽的背景、生动巨大的角色、丰富的招式、连续技和必杀技及流畅实在的操作感。许多ACT“老手”都感叹《电精》的水准已超过了24M的MD作品《赤手空拳III》。故事背景是在公元2079年,地球上出现了制御体联合国,神、恶魔和人类开始接触,为了扫荡恶势力,人类中出现了三名英雄:赤手空拳的红发男子MAKAI、手持刺锤的金发美女IYO和会喷火加速的机械忍者GELVA。三位主角的形象充满力量感,给人以厚重强悍的印象。在游戏厅里,《电精》常常和其他街机版ACT游戏放在一起,受到许多街机迷的青睐。《电精》唯一的缺憾是主角仅有三人,如采用24M容量制作,一定会有更出色的表现。



一九九五年

## 我们值得自豪的产品



★LIT可重录型游戏卡系列产品

★家庭游戏机用可重录型游戏卡

★营业用游戏机可录换节目电脑板

★家庭游戏机用中小学系列学习节目

普通游戏卡即使你买很多块,所能玩到的节目也是有限的,并且玩旧的卡带也没多大用处了。用LIT可重录型游戏卡,当你上面的节目玩旧了,可以拿到经销商处洗掉上面的旧节目,再录上你所需的新节目,如此反复,起到了以壹当百的作用。

开游戏机房,换节目电脑板是机房老板的一件烦恼事情,少则数百元,多则几千元。所以,自从有了游戏机房就有人试图搞营业机可换节目电脑板。到目前虽有近百种的这类产品推出,但还没有一家产品能够成功的推广。为什么呢?不成熟!我公司凭借在游戏机卡领域雄厚的技术实力,两年前开始从事这种产品的研究,曾研制出过几种,但都被市场无情的给否定了。虽没能得到推广,但经过几次磨难,从用户那里得到了产品的不足和客户需求的信息。我们又经过一年的潜心攻关,终于拿出了用户比较满意的实力产品,一经推出,便所向披靡。

LIT可录换节目型电脑板可以说是我们这些产品中更值得自豪的,同时他在96年也将是我们的实力和主导产品。

复录设备用于经销商向用户提供复录节目服务,由于是针对非专业人员设计的,所以使用比较简单。目前我公司生产的最新型SN复录设备,可用于对所有型号的LIT可重录型游戏卡进行节目录制。

电子游戏机几乎普及到每一个家庭,如果能利用它进行辅助教学,对家庭、对社会都将是一件很有意义的事情,使玩游戏机的孩子们不仅仅将游戏机用于游戏,还可以进行学习。

我公司依照教学大纲,现已开发出中小学各科的全系列教学节目,并且各种形式的学习节目还将源源不断地推出。这套学习节目在普通家庭8位游戏机或学习机上便可使用,和LIT可重录型游戏卡配合,用户只需投资一块LIT游戏卡的费用,以后再支付少量的录制费,便可以使用到本公司推出的大量学习节目。

这是LIT学习节目+LIT可重录型游戏卡的完美结合,缺一不可。

也许你已从其它媒体上得到过有关LIT产品的信息,也许你已体会过LIT产品所具有的魅力,但也许你还是头一次见到有关LIT产品的信息,如果是这样,想得到更详细的资料,请索取。

李氏企业 深圳金脑电子科技有限公司

地址:深圳市宝安区西乡77区新安五路25栋 邮编:518102 电话:0755-7907900、7906388 传真:0755-7900837



# 难症会诊

问:《007 警备队》(FC)  
第二关如何通过,请高手指教?  
江西:罗树仁

《赌神》(FC)  
怎样才能与国王赌一把?怎样才能在水边逗留?请广大玩友指点或提供密码。  
天津:刘青卿

《魔域传说 II》(FC)  
第三关如何通过,有无过关密码?往往到了关尾画面,由于不知道密码而不能与其关王对战。如何才能提高宝剑的威力,使其一次能刺穿多块砖?各种宝箱和各种小房子里的日文是什么意思?  
湖北:朱长敏

《圣龙传说 II》(SFC)  
当拿到风之太鼓与变身锤之后,该到什么地方?该去干什么事?  
四川:黄琦

《米老鼠三代》(FC)  
最后一关的门极多,请问有没有什么规律?请高手指点。  
《热血物语》(FC)  
在走了一段时间后,会出现一扇大门,可是我无论怎样也进不去,这是怎么回事?  
《天使之翼 II》(FC)在跟东邦交战时日向小次郎的虎射和新虎射都无法防守,请 GAME 高手指导。  
北京:苏世瑞 吴宏昌

《雷蒂大冒险》(LADY STALKER)(SFC)  
当雷蒂到しういりぐ5城之后,到城内一间满是书架的屋里与一卫兵共对话后,就不知该干什么?请超任玩友提供线索。  
沈阳:邹征

《龙珠 Z Ⅲ》(FC)  
问:何处找到“人造人”?  
答:从左下角的山洞,向上走 23 格,看到一棵树后,再向左走 3 格,就可找到“人造人”。注意记录进度。  
会诊专家:(山东:张晓东)(辽宁:王海岩等)

《龙珠 Z 传》(FC)  
问:特兰克斯打完左上角的敌人后怎样才能过关?  
答:到右侧的一座孤岛,与贝吉塔消灭敌人后,就可过关。  
会诊专家:(北京:何松)(河北:郭城等)

《音速小子 II》(MD)  
问:如何对付关底机器人?

答:等庞大的机器人手臂同时收回时,跳起撞它一次。机器人起飞时,也可撞它一次,注意一定要保留金圈,坚持住,共撞八次左右,就可欣赏通关的画面了。  
会诊专家:(湖北:官立斌)(海南:王克)

《捍卫战士》  
问:如何增加战士生存力?  
答:在标题画面,顺序按 2P 的上、上、下、左、右、左、右、A、B,成功后则会有弹射起飞的声音。  
会诊专家:(四川:黄琦)

《机械战士 IV》(FC)  
问:怎样对付黑色忍者?  
答:①站在最右边的箱子上,向屏幕里开枪,待忍者接近,只需原地跳起,以后再重复上述过程,即可。  
②用快速枪射击,当他靠近时,跳上附近的高台躲避,当他跳上高台时,迅速跳下,可躲避攻击,注意节省子弹。  
③跳上左边的一个传送带,一直按住←(左键),同时射击,这样可消耗能量过关。  
会诊专家:(四川:周飞)(湖北:袁雄等)

《外星战将》(FC)  
问:最后一关第五小关,如何通过?  
答:①找出规律,打头部,注意躲闪。  
②用小孩连续击中二十多次即可。  
③先使用小孩,打掉两条臂后,换成免子,注意躲闪。  
会诊专家:(河北:钱军)(湖北:张奥等)

《圣火列传》(FC)  
问:怎样获得圣火教的三件宝物?  
答:长安的杨家有圣火符,洛阳的谢雄有圣火令,圣少主身带圣火旗。  
会诊专家:(上海:林亮)(安徽:殷杰等)

《燃烧战车》(FC)  
问:如何得到 5-8 号卡片和剩余装备?  
在 PASSWORD 输入秘码: 5CZZX MZZG UOOOU UYRUV NZZJ,可获得全部装备。  
会诊专家:(河北:钱军)(湖北:官立斌等)

《三月童子》(FC)  
问:最后一关如何通过?  
答:先打机器,用连发效果好,然后与三只眼魔头对战,用快速弹抵消“月光波”,当它跳过来,你从它头上跃过,也可从身下躲过。当它身上闪光时攻击无效,同时注意躲避,反复几次,就能消灭它。  
会诊专家:(浙江:戴南生)(湖北:李舜等)

会诊专家:(北京:傅迪)(武汉:袁国等)  
《三国志 II》(FC)  
问:最后如何通关?  
答:①有两个指令:一是外交,另一是结盟,如果结盟只能耐心等待几个月。  
②毁约,与其硬拼。  
③也可不进攻,用离间计,降低守将忠诚度,然后劝降,此城唾手可得,派几员武将进城。你就完成统一大业。  
会诊专家:(北京:滕健)(上海:张智庆等)

《嘉蒂外传》(MD)  
问:如何进四号门?  
答:开门有一定方法:第一关,对准铁门射击;第二关,碰一下铁门;第三关,静等片刻;第四关,连续进出商店三次,听到一声响后即可;第五关,向正上方显示数的地方射击;第六关,用双向冲击波射击;第七关,连续进出七号门三次……。  
会诊专家:(湖北:袁雄)(安徽:樊家龙)

《究极麻将》(MD)  
问:第七关电话号码为多少?  
答:电话号码为 803379。  
会诊专家:(陕西:朱玉珍)(海南:陈钢)

《星球大战》(PC)  
问:第四版如何通过?  
答:游戏开始时会出现死星, LUCAS ARTS 公司的标志会转至画面中央,在这段时间,迅速用摇杆输入:上, FIRE(开火),下, FIRE、左, FIRE、右, FIRE,听到一声响后,就可以:  
ESC:跳关, 数字键(左侧):选关, 十(加号):补血, -(减号):减血自杀。  
以上操作必须使用摇杆。  
另外,在主菜单下 ENTER PASS-WORD(输入密码)栏下输入 FALCON 即可跳过第四关,进入第五关。  
会诊专家:(南京:陈景宇)

《太平记》(MD)  
问:在第 12 回怎样才能找到船?怎样以少胜多?  
答:胜利的条件就是坚持住,等到 15 天后,画面下方海边出现两叶扁舟。  
以少胜多的方法:在前 11 回合中,要使你的两个主将(一般使用尊氏和直义)练到 33 级,不断战斗,不断征兵,定能完成“以退为进”的历史转折。  
会诊专家:(浙江:戴南生)(湖北:李舜等)

## 北京市新颖游戏机专卖连锁店邮购价目表

机 种	单 价(元)	邮 费/台
日本原装世嘉机 II 型(PAL-D 制式)	980	60
日本原装世嘉机 II 型(NTSC 制式)	880	60
日本原装世嘉 CD 底盘(PAL-D 制式)	1480	60
日本原装 GAME GEAR 液晶彩色手掌机	920	40
台湾世嘉一型机(PAL-D 制式)	480	60
台湾原装 100% 兼容小天才世嘉机	548	60
台湾世嘉二型机(PAL-D 制式)	580	60
日本原装超任主机(美版 NTSC 制式)	1080	70
博士六磁碟机 16M	1450	40
博士七磁碟机 16M	1450	40
博士七磁碟机 32M	1980	40
世嘉土星 32 位游戏机(NTSC 制式)	3200	90
日本松下二型 3DO 日版机 32 位(NTSC 制式)	2680	80
索尼 32 位游戏机 SONY PLAY STATION(NTSC 制式)	3550	90
索尼 32 位游戏机 SONY PLAY STATION(PAL-D 制式)	3850	90
超任光碟机(带四张光盘)	2380	80
SNK“机皇”NEO-GEO-CD(NTSC 制式)	2880	80
土星解码器	1780	60
松下二型日版 3DO 解码器	2180	60
土星方向手掣	880	60
超任制式转换器	120	10
3DO 手掣	120	10
土星手掣	150	15
世嘉 6 键手掣	25	10

隆重推出松下 3DO 特价供应,世嘉卡、黄卡 300 多种,每周有新卡上市。  
新颖游戏机专卖连锁店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则做好邮购工作。  
款到一天后发货,如发现有质量问题,凭发票一个月内可调换。  
新颖游戏机专卖连锁店面向全国各地批发各种游戏机、游戏卡;本市同行要货可送货上门。本部还可对外调换各种卡带,同上价格只收手续费。

总部地址(汇款地址):北京市西城区地安门外大街 42 号,邮编:100009  
传真/热线电话:(010)4047052,联系人:张磊;手机:90558711 联系人:潘先生  
分部地址:①北京市西城区德胜门外大街 173 号 BP 机:2045533 呼 7957 联系人:高海翔  
②北京市东城区交道口南大街 1 号华菱游戏机专卖店 电话:4049492 联系人:孟宪荣  
③北京市崇文区幸福大街 26 号培新街 8 路车站 联系人:江鹏 邮编:100061, BP:2558800-9016



## 港台频道

新游戏介绍

## 空战神鹰(SFC)

在一艘航空母舰上一群金光闪耀的老式战斗机正整装待发,它们就是空战神鹰,现在已经准备就绪,只要玩家一声令下,随时可以飞上蓝天。这个游戏的任务艰巨,危机四伏。在七个舞台里,玩家必须依照指示击沉敌人的舰队或者摧毁敌人后方的油田、仓库。玩家可在零



而伴随玩家的除了那些新式战机之外,还有F6F、震雷、P51、P38等老式螺旋桨飞机中选择战斗机,它们都是沙场老将等着玩家驾驶。游戏各舞台都有大批敌机以及炮台守候,准备与玩家进行一场空中的生死搏

斗。玩家的武器有机枪和火箭弹,而且有次数的限制,玩家必须瞄准目标发射,以免浪费子弹。此外,游戏还提供座舱、前视以及后视三种视点切换。玩家在飞行的时候还要注意油表及水平仪的变化,可别因为只顾打敌机而失速坠海。



## 95 实况篮球(3DO)

篮球一向是青少年最喜爱的运动之一,在淋漓汗水下可以尽情享受速度及跳动的快感,所以有关篮球的节目一向受到青少年的青睐。现在3DO终于推出了这款实况篮球,可以让玩家在家中一尝灌篮的滋味。这款游戏超脱以往2D的平面表现形式以立体模式比赛,让玩家有身临其境之感。游戏中的球队全部以美国NBA现役球队为主,各队知名的王牌选手全部网罗其中,一想到可以操纵心目中最崇拜的篮

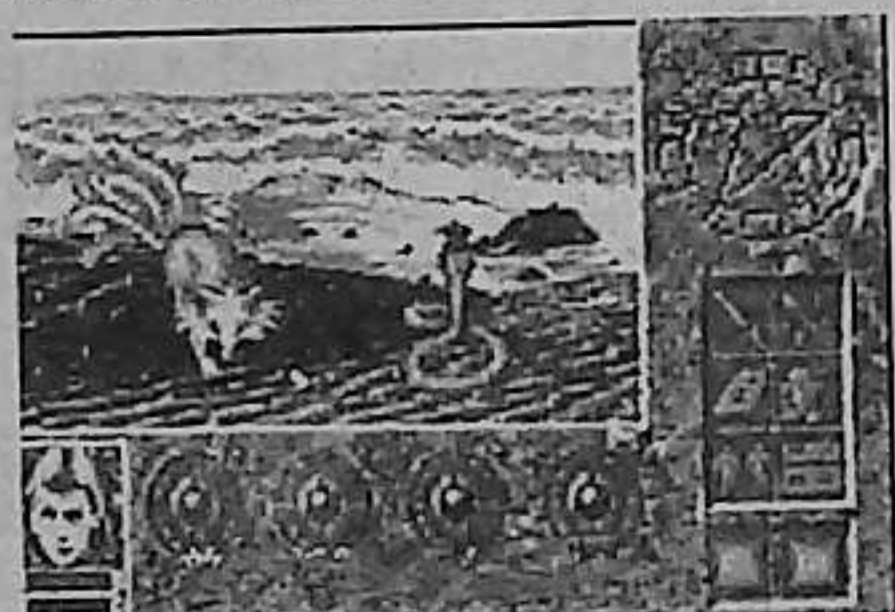


球巨星,看他在球场上随自己的意志投篮、扣篮或者来个3分球真是痛快。再加上全程实况语音重现,人物动作生动自然,可以让玩家大过其瘾。可惜现场气氛稍嫌不足,得分时听不到观众喝彩,这是美中不足的地方。

## 魔法师宝典(SFC)

这款游戏取材于莎翁之作,但游戏并非单纯依照原作进行,其实应算作“暴风雨”的外传,不过整

个游戏承袭舞台剧的风格,对白读起来依然是文绉绉的。故事是这样开始的:米兰王普洛斯斐洛原谅了背叛他的安东尼奥,决定留下这里所有的回忆带着原来的心情回到米兰城,并且将赋予他力量的魔法书全部沉到海底。谁知安东尼奥早就与邪恶之神订下了生死之约。这回黑暗的命运狠心地指向米兰王的儿子普洛斯斐洛身上,侥幸逃脱的王子又回到当年父亲流亡的岛上,命运之神又将它转回复仇的原点。但是这回他能否象他父亲那样幸运,就要看玩家的努力了。敌人有属性的分别,战斗时必须考虑属性,否则不但伤不了敌人还帮敌人补血。所以玩家要充分了解法术的特性,



才能轻松过关。主角的法术是从书中学到的,五种魔法分别藏在五本书里,每本书都有一段神秘的来历。而收集五本魔法书打败安东尼奥便是你的使命。

## 恐龙快打(SFC)

这是一款以怪物及恐龙为主角的格斗游戏。在大型电玩上吸引了无数人潮,而如今这场地球争霸战搬上电脑屏幕。早在远古时期,争



斗不休的凶神们被来自异次元的巫师们所囚禁。而当小陨石撞击地球之后,不仅天气异变、文明毁灭,更可怕的是怪物复活了,这些凶神们

## 金属格斗(PS)

再次为争夺地球的霸权而不断争斗。游戏中共有七名角色可供选择,有残暴的暴龙、动作奇快的迅猛龙、以及力大无比的猩猩等。每个角色都有各具特色的必杀技,在被打中时还有喷血的镜头。

## 水浒演武(SS)

中国四大古典名著之一的《水浒传》终于被搬上SS了,它将以格斗游戏的新面貌带给玩家不同的感



受。游戏有12位角色可供选择,比如九纹龙史进、豹子头林冲、黑旋风李逵、花和尚鲁智深、神行太保戴宗等等。梁山泊好汉为比试一下谁可以当上首领,莫不磨刀霍霍准备大显身手。游戏内容与大型电玩版相同,每一位角色手持武器。武器有耐久度,一旦耐久度耗尽,就必须空手应战,有时空手会更凶悍。而且还可以空中追打,把对手追到空中再痛打一顿。SS版加入了超必杀技,如果角色的血量见红就可以使出威力强劲的秘奥义,玩家可以一试。

游戏中共有8种机器人,有主角ZERO、蝎型机器人TAU、重装机兵EOS、机械猫女CYGNUS、超机兵WILD3、武士型机器人IO、龙型机械兽PARCO、以及异型机械体NERID,每一个机器人各有其独立的攻击方式及特征。游戏方式一如大型电玩“VR快打”,在一个架空机械舞台上展开殊死战,能量耗尽或跌落比武台下一律算败。操作方式也与“VR快打”相同,十字键配合拳、脚、防御三个按钮排列组合后可以使出不同招式,而且当敌人被击倒在地时还可以追加攻击,这几乎可以说是“VR快打”的机器人版本。虽然画面表现华丽,但操作方式有点强差人意,因为这些机器人看起来是一群方块的集合体,所以在进行游戏时,看不



出人的轮廓。操作感也没有“VR快打”或“铁拳”那样流畅痛快。

## 鬼神童子(SFC)

这是一款颇富新意的横卷轴动作游戏,它是由日本著名漫画卡通改编而成。故事描写富士山上封印着恐怖邪恶的鬼神,而一个神秘的



宗教团体却为了私欲,意图放鬼神封印。为此,世代守护鬼神封印的巫女小美不得不召唤鬼神前鬼,为保卫封印、歼灭敌人而战。前鬼的力量在被小美封印时只是个个头矮小的家伙,攻击方法只有拳头以及空中跳踢等几种。不过在每关的前段难度都不高,如果玩家能够顺利打倒小头目,小美就会释放前鬼的力量封印,届时前鬼会力量大增,成为勇悍无比的鬼神。前鬼不但力量大,攻击方式更加华丽,连按攻击键可使出“鬼神连拳”,而按攻击键不放可以使出强大的“雷神破”或“烈光波”,上下攻击可以使出“对空防御旋风波”以及威力最强的“镇暴弹鬼神爆”。若玩家善用这些技巧必能顺利过关。

## 台湾电子游戏九月排行榜

## PC GAME

1. 超级大富翁
2. 仙剑奇侠传
3. 三国志英杰传
4. 特勤机甲队II
- 5.
6. 炎龙骑士团II
7. 超级医生
8. 美少女特勤组
9. 模拟城市2000(光盘版)
10. 卧龙传

## TV GAME

1. D的餐桌(3DO)
2. 时空之轮(SFC)
3. 梦游美国(SS)
4. 铁拳(PS)
5. 最终幻想VI(SFC)
6. 勇者斗恶龙V(SFC)
7. 实况(中继)棒球(SS)
8. 第四次机器人大战(SFC)
9. VR快打(加强版)(SFC)
10. 斗神传(PS)

(信息来源:卫视中文台)

## 虹岛公司邮购裕兴电脑和游戏机

1. 为感谢广大读者对虹岛公司的厚爱,凡于12月底以前邮购裕兴电脑均可享受如下特价优惠:  
YX886A型600元(另加邮资30元),赠《学DOS》或《看图学英语》芯片一片。  
YX886B型1100元(另加邮资30元),赠《学DOS》软盘一张及空白软盘三张。
  2. “金手指”任天堂8位游戏功能扩充卡:125元/片。
  3. “金手指”世嘉16位游戏功能扩充卡:280元/片。
  4. 妙博士世嘉I型游戏机(配I型手柄2只)700元;  
妙博士世嘉II型游戏机(配II型手柄2只)740元;  
妙博士世嘉III型游戏机(配III型手柄2只)780元。
- 函索资料附邮资信封,汇款:北京旧鼓楼大街双寺胡同11号虹岛公司王磊  
邮编:100009 电话:(010)4011117转412





PC386/4/33

哇！香喷喷的薄饼上桌了。九五年异常火爆的MICROPROSE 用尽上等原料，精心调制出这一顿丰盛大餐。必胜客的老板不知是否玩过这部游戏，如果玩过，够他出一本回忆录了。好了，你的欲望（食欲？）已经被勾起了，那我们就进入游戏吧。等等，还有一个忠告：开机之前最好填满肚子，不然……

首先，你应选择一个你喜欢的城市作为根据地。进入城市，找到你的薄饼店。店还没有开张，漂亮的桌椅和明亮的地板会让你感到振奋：这里将是我梦开始的地方！先别忙着抒情，干正事要紧。雇几个能干的厨师和服务员，制作好菜单（一开始有四种薄饼供你选择），调整定价，然后买齐三四天的菜。一切准备工作就绪，开业大吉！

吉什么吉！创业阶段最为艰苦了。客人们也许会对你的服务和定价不满意，竞争对手们也一个个黑得厉害。你必须集中精神，每天都要到店里查看，哇！不是让你看客人们的吃相百态，应该注意的是顾客的满意程度、各种薄饼销售量及原料供应是否充足等情况。你可不是为了好玩才开这个店的（？）。尤其重要的是原料，一缺了就要马

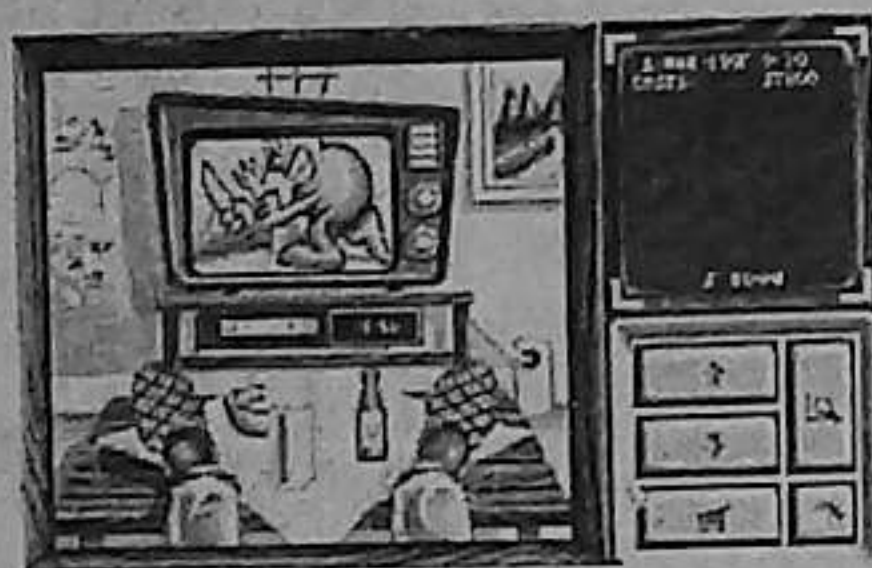
Game over! Sorry, it was good enough to go in the score table - maybe next time!

# 薄饼大亨

文楚怀王

上购买，千万别在这上面小气。但不要一次买得太多，谁愿意吃烂菜叶子。至于各种薄饼的售价，则应根据菜价和顾客需求来定。

赚了一些钱后，你就可以考虑更新和添置设备等问题了。先换些新桌椅吧。最好买最高档的，一步到位。灶的数量也必须增加，以缩短客人们的等待时间。资金允许的话，在你的店里装上电视、音响、电话甚至游戏机等现代化设备，肯定能招来更多的顾客。电视和音乐节目一定要有针对性和针对性，根据客人的情况来做不同的安排：儿童多，放卡通片、儿童音乐；白领多，放艺术片、严肃音乐；蓝领多，放爱情片、通俗歌曲；闲人多，放喜剧片、Rolling music，这样才能增加顾客的满意度。别忘了在广告方面投资，（广告画面都很有趣。当然，还有最重要的一件事，那就是增加你的薄饼的款式，让客人们吃得更顺心满意。



你的经营可算进入了平稳期，终于可以松一口气了。雇个有能力的经理，管理店里的大小事务，你就可以

去锻炼做薄饼的技术，或者到其他城市转转，看看有没有好的店房。时机成熟后，开个新店吧！不过交租金是件麻烦事，最好把它买过来，你很快就要誉满欧美了。（游戏的版图仅限于北大西洋两岸）。

和对手比赛做薄饼，在高级的难度中是最最重要的。你一开始就必须这样做，把敌人的钱赢过来，投资于自己的事业。在比赛过程中，首先出现在屏幕上的是“饼样”，或者叫“模饼”，你跟对手比赛的内容就是模仿这块饼样做出一张薄饼来。这时你要做的是：记清记牢饼样的用料，要记得丝毫不差，至于各种原料的数量，记个大概齐就可以了。轮到你动手做了，



用最快的速度找出用料，依照饼样的大致形状在薄饼上摆出，不要追求很精美，只要用料正确，制作迅速，裁判们就会给你高分。有时对手会把薄饼做得面目全非，以送你钱财，博你一笑。

经营中还有很多技巧。当你急需一大笔钱时（也许是行将破产了吧），可以向银行贷款。如果怕盗贼作恶，社会保险可以为你解忧。情绪不好时你也许想砸敌人的店，这可是非法竞争啊，只要人出得起钱，不过，你的信誉嘛……

游戏的各项指令均以图标表示，同时辅以英文（幸亏辅的是英文），所有的对白也全是英语的。刚玩这个游戏时，你可能会抱起英汉辞典狂查一通，但是，不久，你就会发现你付出的辛苦是绝对值得的。

喜欢篡改游戏数值的朋友们这回可要皱眉了，这个游戏以数值相当难改，即使用FPE等超强拦截工具也无济于事。所以，踏踏实实地去完成你的梦想吧。

《航空霸业II》是由享誉已久的日本老牌公司KOEI制作并汉化的SLG游戏。与《模拟城市2000》、《运输大亨》不同的是，这个游戏的指令非常简明，操作也很简单，因而较易上手。容量虽只有两兆多，却非常出色。进入游戏要确定游戏人数（1-4人）和游戏开始、结束年代。游戏的全过程是从1955年到2020年。随着时间的推移会有波音、麦道、空中客车等著名的飞机制造公司向市场提供各种新机种供你选购。我们非常熟悉的波音737、747、MD-82飞机都会出现，而在2005年前后，一些构想中的飞机如波音2000HJ、MD-11等将隆重投产。这简直是一部世界客



运用机的发展史。你也可以选择这漫长岁月中的某一段落进行游戏，不过那将使你很难完成游戏的通关要求：即在世界七大地区及洲际间的客运量都超过大航空公司位居榜首。

确定年代之后，你要在五大洲近百个城市中择其一作为你的总公司所在地。能否选择一个有发展潜力的城市对你以后的商运将造成很大影响，所以一定要慎重。爱国的朋友也许一上来就选北京，尽管这里的初期设定并不是很理想，笔者也是如此。但最好把总部放在美国东海岸的城市，如纽约、费城等。开通它们与西海岸城市的航线将使你在游戏初期不必太为钱发愁。至于欧洲，是一个很不稳定的市场，不太好混。大洋洲则有很大的潜力。好了，不管怎样，大家就按照自己的意志去选择吧。完成这一步



骤后，电脑就随机地确定你的竞争对手，形成四强并立的局面，一场航空争霸就此展开。

由于这个游戏的指令都用图标显示，并有中文注释，这里就不用赘述了。我们要向大家介绍的是一些经验和心得。

①开辟航线是游戏的中心内容。我们应该开辟的航线通常分为两种。

第一种是以获取巨额利润为目的的航线，这些可以称为我们的生命线。这种航线应该选择在两个相距较远的地方之间建立。由于距离遥远票价便相应的很昂贵，我们一定要用优良的服务招来客人，并且要尽可能选用载客量大的飞机。在试航之后，如果情况良好，就要适当地增加班次，提高票价。游戏初期的纽约至巴黎，后期的东京至纽约都是这种航线。随着这些航线的开辟，大量的利润就会滚滚而来。第二种航线的建立是为了占领市场。如前所述，你在各大洲的客运量将决定你能否通关。所以，我们必须开辟建立了这种航线。最好是连接相距较近的城市，因为这样可以拥有较多的航班次，这种航线的营利肯定没有第一种航线多，甚至可能会赔钱，但它同样是必需的。

## ②购买产业

在每个城市都有若干产业（事业）出售。它们中有的可以使城市向外输出旅客能力增强（如航空事业），有的能让该城市所在航线沿途的旅客量增多（如饭店），也有

的能扩大该城的宣传（如展览馆，游乐场），同样有利于增加客流量。并且，这些产业都能营利。所以，我们一定要在财力允许的情况下多多购买产业，增强我们的实力。

游戏中还会出现各种事件，如某某城市成为新的观光点，某某城市即将举办奥运会等，还会有中东战争、印巴战争爆发。你要根据这些信息及时调整你的航线，玩这个游戏最忌墨守成规，因为世界是处于不断变化之中的，这条航线今年赚钱，明年就有可能赔钱。如何使你的公司始终处于最佳经营状态中，就要看你的头脑和手腕了。

## ③飞机的购买和分配

游戏中出现的各种飞机，并不是最新型的就是效费比最合算的。我们选购飞机时要参考它的各个参量，尤其是油耗和修理。有些飞机虽然油耗修理费高、载客量也不大，但却具有较长的续航力，可以使航线的航班数在不增加飞机的情况下增加。总之，购买什么样的飞机，要根据把它分配在哪条航线上而定。唯有这样，才能最大限度地发挥不同飞机的优势。

开始（或者再次）努力吧，成功之路就在你的脚下！





## 三好电脑厅邮购价目表

土星(带1张碟、一个手柄 NTSC制)		手柄	记忆卡	视盘卡	
3900元		300元	400元	2000元	
PLAY STATION (带1张碟、一个手柄, NTSC制)			手柄	记忆卡	
3900元			700元	400元	
NEO · GEO · CD(NTSC制、PAL-D制)			3300元		
3DO(松下二代, 一个手柄, NTSC制)		手柄	S端子线	视盘卡	
2900元		200元	80元	2400元	
PG-FX(NEC)一个手柄, NTSC制			4500元		
任天堂32位VB机			1500元		
32位机制转			350元		
220 V - 110 V 变压器			80元		
超任CD(带4张碟)			2300元		
超任主机(日版原装P-I制)一个手柄			1300元		
超任主机(美版原装NTSC制)一个手柄			1250元		
超任主机(美版组装NTSC制)一个手柄			950元		
GAMEBOY(手持机)			550元		
UFO磁碟机(34M)			2230元		
博士七磁碟机(16M)			1700元		
博士七磁碟机(32M)			2300元		
16M扩展 (NEC)	超任制转	AV线	S端子线	超任大手 柄	超任手柄 (透明连发)
700元	180元	30元	80元	190元	80元
世嘉二型(原装)			950元		
世嘉二型(组装)			750元		
世嘉一型16-BIT		世嘉大手柄(煌)		世嘉小手柄(六键)	
600元		270元		55元	
土星CD 每片700元		3DO CD 每片90元		游戏站(P S) CD 每片750元	

以上价格含邮费, 款到三日内快件发货

邮编: 100038 联系人: 金增辉

地址: 北京复兴路15号(科苑商城内)

电话: 8515544 转 2087 或 2014

传真: 404.6244

SNK代理--三好电脑厅

特别推出: NEO · GEO · CD

主机(带一张《恶浪传说3》原版光盘)

零售: 3300元 批发: 3000元 原版软件: 美片 350元

街机 电脑版 卡带 欢迎索目

## 北京新亚



经营品种: 土星、3DO、超任、SNK 机皇、  
16位世嘉机、插卡手掌机、各种  
光盘、磁盘、卡带及配件。

经营方式: 批发、零售(面向全国)。

欢迎函索价目表, 欢迎电话垂询。

新亚  
游戏专营店

地外乙60号



地址: 北京市西城区地安门外大街乙60号

(地安门百货商场对面, 乘107路、5路、58路车鼓楼下车)

电话: 4019402

邮编: 100009

联系人: 苏江



ADLINE  
INTERNATIONAL

Little Big  
Adventure

# 双子星传奇

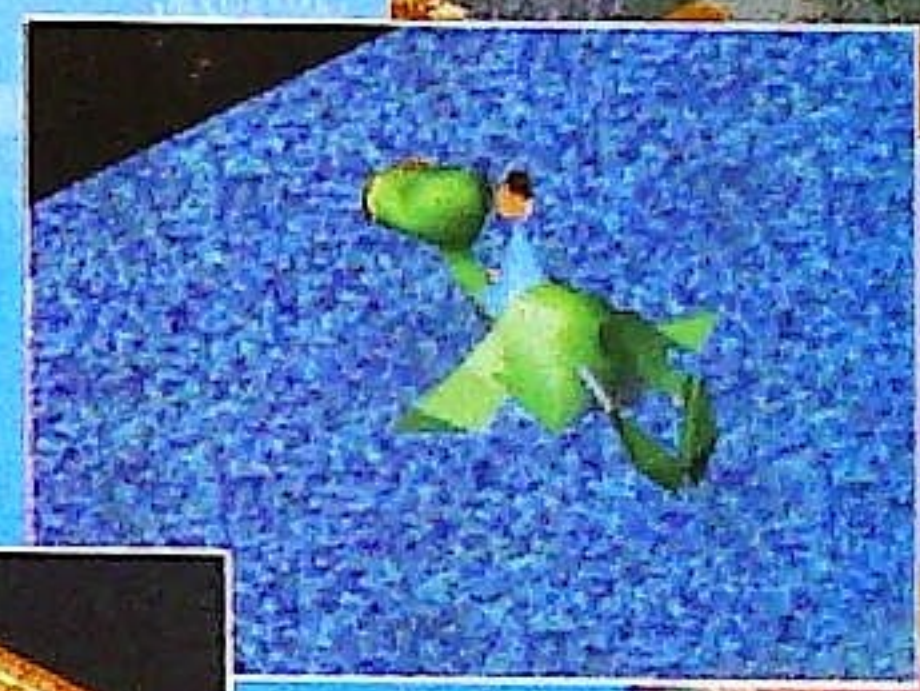
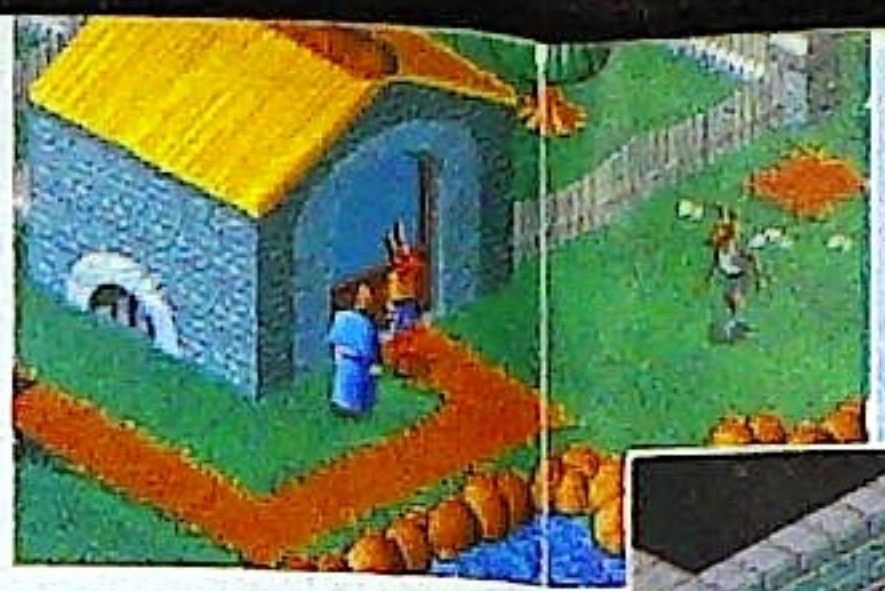
美国电子艺术公司出品

PC 光碟游戏  
容量 200MB 以上

## Relentless

TWINSTARS ADVENTURE

TWINSUN 星球上住着四种外貌和生活习惯截然不同的种族,虽然各种族的习惯差异极大,却彼此能和平共处。但不幸的是,出了一个暴君 Dr.FunFrock,这个暴君采用铁血政策,压迫这群善良的人们,各族均感到旁徨,无助。请您帮助我们的主角 Twinsen 找齐失落的魔法文件和物品,便可获得失传已久的魔法超能力,当然就可轻易推翻暴君的统治。





# GAME 大本营

提供机房最佳配置 享受批发价

土星基地——随时换片,玩遍所有土星节目。  
超任天地——所有节目新、快、全。  
电玩门诊——修理、改装超任、次世代机以及  
博士、UFO、飞龙系列碟机。

营址:上海市静安区镇宁路452号(全周营业)

电话:(021)62136245(兼传真)

咨询电话:(021)62519143/62519144

邮编:200040

联系人:李先生

Advertisement

广告专版

掌握电子信息的窗口 步入电子世界的桥梁

## 北京电子报

订阅代号:1-48 全国各地邮局均可订阅

本报特点:

实用性 知识性  
趣味性 资料性

本报宗旨——为广大电子爱好者服务!

欢迎订阅 欢迎赐稿

每周四出版,每期四作开八版,月末十六版,定价0.30元,全年价15.60元

### 《北京电子报》合订本

90年6.6元/册 91年7元/册  
92年8.2元/册 93年9.8元/册  
94年19.8元/册 94年(精版硬皮)30元/册

全部免收邮费,欢迎邮购,欢迎垂询!

地址:北京东三环北路36号 邮编:100026 电话:5011555

发行部:北京东城区史家胡同90号 邮编:100010 电话:525524

★放心! 称心!

### 永恒公司学习机游戏机专卖★

- ▲小霸王 D21 型游戏机 135 元, 小霸王 SB926 型学习机 350 元(带认知码)。
- ▲小教授 2000C 型立体机+学习机 2 合 1 配 6 键双手柄、学习卡只售 688 元。更兼有 2000B 型及带磁带盘的 2000A 型。各种学习卡、立体卡批价零售。
- ▲原装世嘉机 899 元(送卡)。原装超任(美版)1050 元(送卡)。原装日版土星 3800 元(送 2 碟)。松下 3DO(日版)2650 元(送碟)。土星、3DO 配套电影卡(VCD)。原装世嘉机(手持式)MEGA JET 780 元(送卡)。原装世嘉彩色手掌机(G、G 可换卡)1180 元(送卡)。各种相关配件均以批价零售。
- ▲本公司技术优势强大,对以上产品实行独家保修。各种游戏卡出租、贴换(限上海地区,含土星碟)。
- ▲本公司全国市场部欢迎各地客户来电来函询价,欲购请事先联系。

公司的宗旨是"尽心为广大顾客服务,保证优质低价"

### 永恒电子有限公司

地址:上海长寿路600号(燎原影都边)

电话:(021)62676032 联系人:周伟 邮编:200060

开户行:中国农业银行上海普陀支行长寿路营业所

帐号:3393-08050165150

## 北京通汇实业公司

东霞游戏机专卖店

批发 零售

各类游戏机 游戏卡 磁碟机及各种配件  
价格从优 品种齐全 现货供应 办理邮购

世嘉机、超级任天堂、超任光碟机、超任光碟机  
博士7磁碟机、3DO、土星、索尼PS

V.B机、GAME-GEAR机、SNK-CD机、世嘉卡

CD游戏、各种手柄、磁碟游戏

电脑游戏、V-CD解压卡(游戏机用)、GAME-BOY机

索取各种目录请寄5元,尽量电话联系,因  
处理信件过多。

电话:4068684 联系人:郑桐

传呼:8280088 呼3862 邮编:100007

地址:北京市东直门内大街288号

探索科学奥秘,先受电脑教育

## 中国电脑教育报

计算机教学 仙人指路  
经验大家谈 出学者园地  
选购指南 办公室天地  
多媒体时代 动听天地  
娱乐沙龙 玩家群英会  
专家论坛 校园电脑  
学生园地

邮局订阅代号:1-70

地址:北京复兴路乙20号(通信勿用)

通信地址:北京162信箱

中国电脑教育报(100036)

电话:010-8219830,8219834

传真:010-8219830



# 三国志英杰传

■文/朱泓

386/4/33

出品: KOEI

容量: 5MB

翻开漫长的中国历史, 最人材辈出、风云变幻的纷乱时代大概就要算是三国时代了, 汉王朝的统治摇摇欲坠, 逆贼董卓、陈留曹操先后挟天子以令诸侯, 而各路诸侯之间为了争抢地盘更是接二连三的挑起战乱。俗话说“乱世出英雄”! 三国时代也是英雄豪杰辈出的时代。象斩颜良、诛文丑、千里走单骑的武圣关羽; 长坂坡单骑救主的赵云; 火烧蜀军联营八百里的东吴大将陆逊; 拔矢啖目的猛将夏侯敦等等, 他们的英雄事迹至今仍被人们津津乐道。

如果提起以三国时期的人和事作背景的游戏, 大家一定能举出好几个, 象《熊霸》公司的《三国志之武将争霸》、《光荣》公司的《三国志》系列、《软体世界》的《三国演义》、《风云天下三国篇》等等。

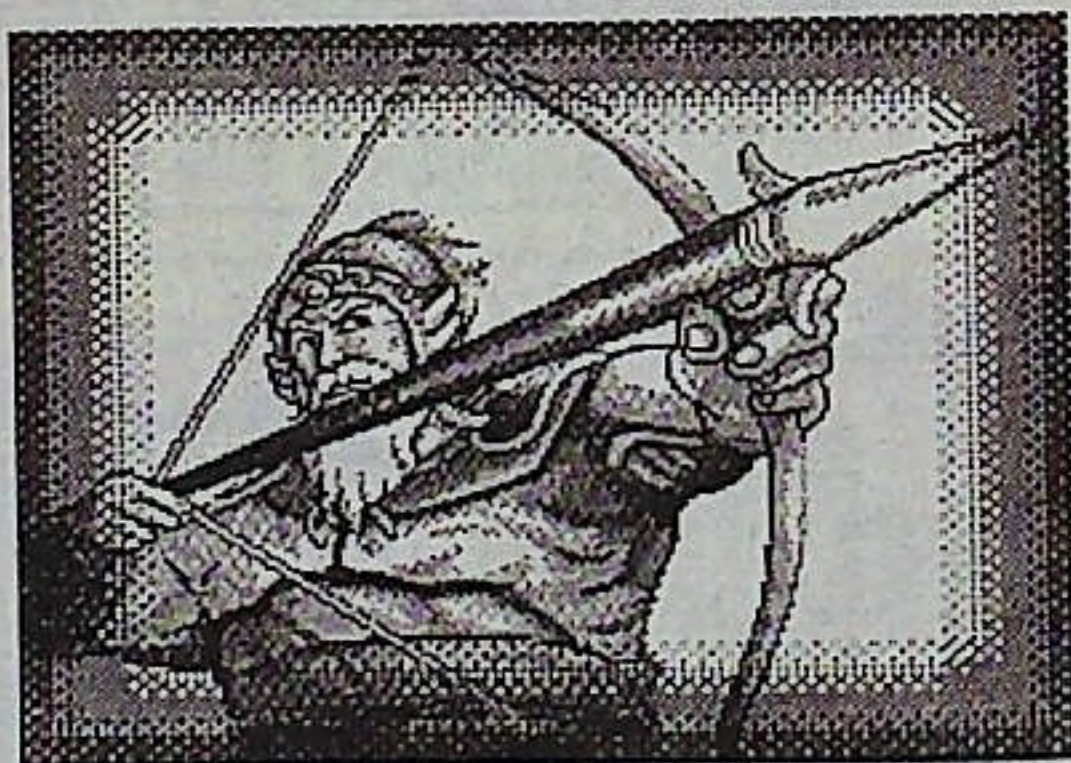


《三国志》系列现在已出了第四代(最近笔者拿到了一个《三国志IV》增强版, 可以在游戏开始时就选武将单挑, 还可用梁山泊一百零八将进行游戏, 更可以在游戏中随时更改武将及城市的各项数值, 甚至连武将的脸谱都可以修改, 满有意思的, 有兴趣的玩家不妨去找一个来玩玩), 从第一代到第四代, 笔者都没有漏过, 每代游戏均让笔者着迷了好长一段时间。不过《光荣》公司的策略游戏基本架构都差不多, 不管是以三国为背景的《三国志》系列还是以日本战国时期为背景的《信长之野望》系列都是治理内政, 发展商业, 积累资金。然后征兵、训练, 制造兵器攻城; 再搞内政, 周而复始, 直到统一全国。玩得多了会让人有一种厌倦了的感觉。

特别是《三国志IV》, 在玩家拥有了几万兵马和两部攻城车后就可以所向无敌了, 而繁琐的内政指令几乎形同虚设, 大概《光荣》公司发现了这一点, 所以他们在今年的三月份首先在日本的

PC-9801电脑上发行了98版的最新三国游戏——《三国志英杰传》。

过去的《三国志》系列游戏多是偏重于策略, 即如何治理好自己



的城市, 发展壮大自己的力量以和敌人相抗衡。而玩家则可从众多君主中选择一人作为自己扮演的角色, 带领手下的文臣武将征战四方直至统一全国。而《三国志英杰传》则偏重于战斗, 玩家也只需扮演刘备一人, 带领关羽、张飞等将领进行战斗。游戏的进行方式类似于《炎龙骑士团II》, 分为战略和角色扮演两个部分。

游戏的片头以多幅美丽的图片配合局部的小动画, 生动的向大家讲述了刘备、关羽、张飞桃园结义的故事, 虽然笔者对此事迹早已熟记于胸, 但看到“不求同年同月同日生, 但愿同年同月同日死”的誓

言时, 仍不禁为三位英雄当时的气与义所感动, 而以满园盛开的桃花为背景的“三国志英杰传”题字画面也让人感到了浓郁的中国古风。

进入游戏后, 先进入角色扮演模式, 在这个模式里, 玩家可以通过控制画面上刘备的行动, 通过和



他人对话了解当时的时势, 对手的情况以及下一个要攻击的目标。画面上还有多个场景可以进入, 酒馆和集会所是获得情报的主要来源, 有时还可会见一些重要人物以使游戏进行下去; 道具屋里出售各种道具, 玩家可以根据自己的情况购买。本游戏关于道具有一项非常体贴玩家的设计, 在道具屋里, 你每选择了一项道具, 程序就会为这项道具作一段简要的说明; 在战略模式里, 若选择道具的选项, 下级菜单里有“观看”选项, 选择此项也可获得与道具屋里相同的说明, 让玩家能够清楚的了解道具的性能和使用方法。

进入战略模式时, 程序会适时的问你是否要储存进度, 这样就避免了因为忘记存储而酿成大错。游



戏开始时你只能控制刘备、关羽、张飞三人, 随着游戏的进行会有一些武将陆续加入你的部队, 当部队数多起来之后, 你就要选择每场战役要出场的部队, 适当选择部队出战不同的战役, 对获得最后的胜利有着重要的意义。

战略模式中可进入一些特殊的场景, 如在藏宝处可获得宝物、粮仓可获补给, 兵营、村落可以补充失掉的兵力。

每一个战役都有相应的回合数限制和胜利条件, 有的是歼灭敌



人、有的是使敌人的主将退却、还有的是保护己方人员安全撤退到指定地点。比起一般战略游戏通篇以消灭全体敌人作为目标可说是有了很大的提高。

玩家和敌人的部队分为许多种, 象短兵、弓兵、轻骑兵(骑摩托?)、武术家队、盗贼、猛兽队、妖术师和军乐队等。其中最可贵的就是军乐队, 这组部队的攻击武器竟然是锣鼓, 难道军乐队的士兵都是能用音律伤人的内家高手? 而最让人难以理解的是诸葛亮和徐庶等军师谋士被冠上了妖术师的头衔, 笔者无论怎样也无法接受这个名称, 不知各位玩家的感觉如何。

战斗是在敌我两个相邻部队间展开的, 每个部队根据部队的等级和种类有不同

的攻击力、防御力、士兵数和士气值, 士气值的高低会影响部队的攻击力和防御力, 而士兵数为零则这个部队撤离战场。有时若你让自己的武将攻击特定的敌人, 将会进入单挑画面, 若获胜则不管经验值的多少而直接提升一个等级, 有时若让刘备或特定的武将去攻击敌人则可说服敌人加入己方的队伍。

部队在攻击敌人后可以获得经验值, 经验值积累到一百就可以提升等级。而有些部队的等级达到15、30后就可藉由宝物来转职。如短兵可以通过长枪转职为长兵、长兵使用步兵车可以转职为战车; 轻骑兵使用马铠可转职为重骑兵, 再使用近卫铠可转职为近卫队等, 转职后的部队会提升攻击力、防御力等属性, 武将也会通过等级的提升



可以学会一些法术。

通过使用宝物可以将部队转换为不同的种类, 如通过“剑术指南书”可将其它种类的部队转换为短兵, 通过“骑术指南书”可转换为轻骑兵等。

法术在进攻当中也起着较大的作用, 一个好的妖术师同样具有强大的攻击力, 而且有些法术在特定的环境下使用会有惊人的效果, 如“浊流术”若在雨天里使用则会给敌人造成巨大的损失, 但是法术的施展也有它的局限性, 如火系法术在雨天里不能使用, 落石、山崩在平原则无法施展, 而如果进入了城市则无法施展任何法术(火计除外)。

在战略模式中, 有时你的军师



(如徐庶、孔明)会对你的攻击提出一些自己的看法,此时你最好听



从他的建议,否则无法取胜。如隐伏新野一章,曹军曹仁领兵来袭,在攻击前徐庶会告诉你应从最里面的栅栏口开始攻击,笔者就不信这个邪,结果还未看清是非因果就失败了,调出进度老老实实的按照徐庶的话进行攻击,造成敌人指挥混乱,轻而易举的就打败了敌人,在以后的战斗中,笔者再也不敢违背军师的提议了。

战略模式的难度还算适中,最让笔者头痛的是护送百姓逃向渡口的那一章。笔者战斗到只剩刘备一人才将百姓送到目的地。而攻占江陵一役更是让笔者伤透了脑筋,奋战到凌晨四时仍未能攻坚成功,第二日才得如愿以偿,想起昨晚一次次的从硬盘里LOAD SAVE,不禁

大喊:“悲壮!悲壮!”

游戏画面虽是640×480 16色,但经过《光荣》公司美工的配色,呈现在玩家眼前的画面绝不逊于某些游戏256色的配色效果,让人不得不佩服。各种画面给人的感觉是一种清新的美感,而战斗画面和单挑画面会有一些小动画穿插其中,配合着滑稽的对话,让玩家在紧张的厮杀中不时得以轻松一笑。

相对来说游戏的音乐和音效的表现并不是很突出,虽说音乐的曲目较多,而且也有着些许中国古风,但在其间仍能听出日本传统音乐的痕迹,会给人一种不伦不类之感;音效也较少,除了人物移动和点中功能选单时之外很少会有音效出现,也许《光荣》公司在此游戏的重点并没有放在音乐和音效上吧。

除了音乐和音效上有一点小小的缺憾外,游戏中也存在一些欠考究的问题,比如在游戏的角色扮演模式中,玩家可以操控刘备同城中的NPC(非情节角色)进行交谈以获取情报,但有时明明事件已经过去了,这些人还

是照原样回答你的问话。象界桥之战打败袁绍后,和酒馆中的人对话,他还是会说:“与那么强大的诸侯打仗,不是开玩笑吧!”但有时表现又相当出色,如关羽在白马坡斩颜良之后,袁绍召刘备进议事厅,文丑会向刘备瞪眼道:“敢杀我兄长!”,而当你向袁绍解释之后再和文丑对话他会说:“对不起,刚才怀疑你。”,既然能够做好,为什么不把整个游戏的对话都做好呢,而且在对话中多处充满着浓郁的日本味,如糜竺来见刘备会说:“刘备你好,我是陶谦的家臣糜竺,初次见面,请多关照。”使我以为在看反映日本风情的小说,既然是中文版,而且游戏中的角色



也都是大家非常熟悉的中国历史上的英雄豪杰,为什么不让他符合中国人的习惯、看着舒服的词汇呢?

另外,罗贯中在《三国演义》中着重描绘的几个重头戏,象斩颜良、诛文丑,过五关斩六将,火烧赤壁,反西凉等,均是几幅图画配以简要的文字说明就一笔带过,让笔者颇感遗憾。

虽然《三国志英杰传》有这样一些缺点,不过这丝毫也不影响游戏本身所固有的光芒,笔者认为这也许是近期以来最好的三国游戏,它可以让人一经上手就无法自拔,但是当你为这个游戏越陷越深时,你会觉得、甚至你会大喊:“这是值得的!”,因为这的确是一个值得你不睡觉去破关的游戏。



喜欢《DOOM》(毁灭战士)这个游戏吗?想不想玩一个比DOOM更刺激的游戏?想?!那么就试试这个《龙霸三合会》。

弹雨横飞,在墙上留下点点痕迹,走迷宫用它做路标吧!小心!这一回的敌人大都是真正的人类,很狡猾,不会傻傻地等你的子弹了,并且在你击伤他后,他还会跪地求饶!然后“送”你许多子弹。

不再是地上的捉迷藏,你可以飞檐走壁,也可以匍匐前进,而敌人也常常“从天而降”。

说到武器,那可比《DOOM》精彩多了,普通的就不提了,你是否想象过用火箭炮将敌人炸得血肉横飞的情景,看到鲜血溅到墙上缓缓流下,残破的肢体从眼前飞散。真是太血腥了!!而威力巨大的



“地狱之火”喷火器(又称火墙)会令你联想到地毯式轰炸,看到敌人的枯骨在火焰中散落,你的心情会怎样……这只不过是众多武器中的两种,要小心,过于威猛武器可不要用来与敌人近身交火哟。

所谓武装到牙齿在这里可是实情,当你“变身”成“地狱犬”

后,牙齿就是你唯一的武器了。而借助“上帝之手”的神力,敌人再顽强的抵抗都会化为你指端的尘埃。远古的魔法与现代武器相结



合,再加上你的勇气,向邪恶宣战。什么?太难了!没关系,再给你一股“秘技大补丸”怎么样,胆气壮了吧,来玩吧!

### 秘技大补丸

键入DIPSTICK,启动密码状态:

- |         |            |
|---------|------------|
| CHOJIN  | 无敌、无限魔法;   |
| GOARCH  | 跳关;        |
| SIXTOYS | 获全部钥匙和铠甲;  |
| PANIC   | 疗伤;        |
| LUNGUNG | 防毒面具;      |
| BURNME  | 防火装;       |
| SHOOTME | 防弹背心;      |
| TOOSAD  | 上帝之手;      |
| FLYBOY  | 一种飞行状态;    |
| BADTRIP | 蘑菇状态?;     |
| BOING   | 弹跳状态;      |
| DIMON   | 光线变暗;      |
| DIMOFF  | 光线变亮;      |
| GOTA486 | 开天花板和地面入口; |
| GOTA386 | 关天花板和地面入口; |

- |          |        |
|----------|--------|
| LONDON   | 放出雾气;  |
| NODNOL   | 关闭雾气;  |
| SHINEON  | 开灯;    |
| SHINEOFF | 关灯;    |
| JOHNWOO  | 双管手枪;  |
| PLUGEM   | 机关枪;   |
| VANILLA  | 火箭筒;   |
| HOTTIMES | 热跟踪导弹; |
| BOOZE    | 导弹;    |
| FIREBOMB | 炸弹;    |
| BONES    | 火墙;    |



- |        |          |
|--------|----------|
| SEEYA  | 上帝之手;    |
| RIDE   | 导弹跟踪器;   |
| HERE   | 地图;      |
| RECORD | 记录一关的演示; |
| STOP   | 停止记录;    |
| PALY   | 演示;      |







# 绝地大反攻II

■文/玄狐攻关小组——魔教长老

1993年,当卢卡斯(Lucas Arts)公司由星球大战改编的射击空战游戏《绝地大反攻》以409M的超大容量的一张光盘推出时曾引起了不小的轰动,得到了一致的好评。今年秋天,玩家期待已久的《绝地大反攻2》(自然也是光盘版)又上市了,这个游戏是否成功,与前作相比有什么不同呢?且听我慢慢说来。

故事是这样发生的,主人公卢克正在驾驶战机在德雷夫顿星云巡逻,这个星云就象地球上的百慕大三角一样,许多巡逻机都在这里神秘的失踪。突然你的战机失去了控制,坠毁在附近的一个行星上。你发现帝国以这个星云掩护,正在试验一种具有毁灭力量的秘密武器。

你的目标是在接下来的十五个任务里返回反叛同盟的要塞,调查并揭露皇帝的新式武器的秘密,并且摧毁它。你将驾驶X-Win

g, B-Wing与帝国战斗,偷走皇帝的太空梭(一般叫做航天飞机,但我认为这个叫法更恰当)驾驶千年隼号与飞行摩托。在这个背景下你将与大量的风暴军团作殊死



搏斗。但你并不孤独,你将从玛林(《绝地大反攻》中卢克的教练之一)那里得到许多帮助。在这个游戏中玛林也将扮演一个很重要的角色。他们在战斗中互相帮助,密切合作,逐渐培养感情……很浪漫的,是吗?

从截取的画中我们可以看到游戏中全部的人物都由真人扮演,而背景则是用虚拟现实的手法绘制

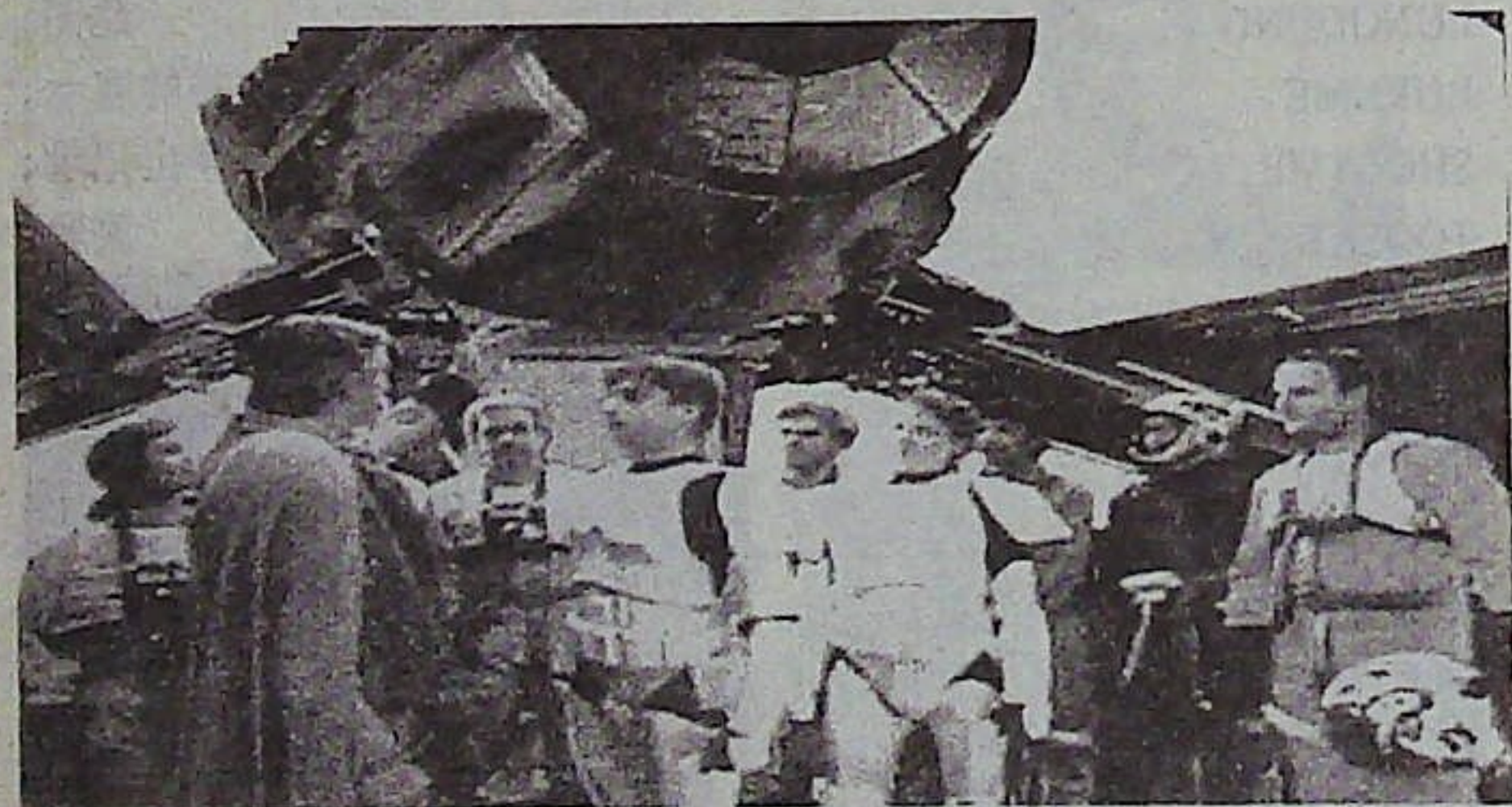
的,但显得非常真实,效果不亚于电影星球大战。你不要以为这些画面都是片头(所谓DEMO),其中许多都是真实的战斗画面。一代中的16色的战斗画面将要被二代的256色的战斗画面所代替,飞机和背景看起来非常真实。同时在游戏中加入了3D画面的枪战(同样是真人扮演),人物与背景天衣无缝的融合在一起。甚至连枪击墙壁都能留下清晰的痕迹及其阴影,如果有兴趣可以把你的名字打在墙上。按下你的摇杆键,卢克将会转身躲在角落里,松开后他将转身向同样的地方射击,就象你在许多枪战片里看到的一样,这在此类游戏中是个开创性的设计。在卢克盗取风暴军团的装备的整个过程始终都



是戴着红外夜视仪进行的,让玩家体验一下夜视仪的感觉。

游戏中有初学,入门,标准,专家等四种难度可供选择。不仅如此,游戏提供十七项参数可以调整,通过设定参数你可自行决定难度,以使这个游戏更适合你。假如你不擅长枪战,那么你可以调高敏捷程度,减少两次射击的时间隔,甚至把枪击伤害设定为零,这样你就会刀枪不入。

这个游戏主要在Photoshop和PC机上开发的,部分效



HI-OCTANE

# 狂野飙车



如果你喜欢在公路上飙车,如果你喜欢开枪乱射,又苦于鱼与熊掌不可得兼的话,那么这个叫作Hi-Octane的游戏可以同时让你享受到那种狂飙乱射的感觉。牛蛙公司的这个游戏有着与魔法飞毯同样的引擎,(魔毯的画面不很精美?没关系,这个游戏画面改善了,飙起来更爽。)如果你的电脑是486DX2/66/8、Mouse、4倍速CD的话,那你将不仅得到精美的画面,而且速度如闪电一般,决无定格。CD音源的音乐震撼人心,会让你激动得跳起来。

在环形跑道上两种装甲汽车供你选择,装甲厚重,经打经撞的Succa是初学者的好选择,而Outrider恰恰相反,轻便灵活,但较脆弱,适合老手使用。装备是统一的:有可在瞬间发射数千发炮弹的小型机关炮,及在直道加速时用的火箭助推器。每个梦幻般的赛道有六个不同的小关,其中有着



果是在苹果机上混合成的。整个游戏运用了1700个有特殊效果的镜头。你可以选择是用高解析度还是低解析度来进行游戏,这当然由你电脑的性能来决定。8M内存的486可选择低解析度来玩,而16M的奔腾在高解析度下一样可以运行自如。我不会象某些人一样得知某个游戏要8M以上的内存,或是N张光盘就又气又急以致吐血。我只想告诉大家现在游戏正在向虚拟现实的方向发展,追求的是真实的音响效果,真实的背景,真

实的人物,人机对话的体验,身临其境的感觉。这必然要向真彩色图形,3D动画方向发展。这都需要高内存,大存储量的媒介。因此多媒体技术是电脑发展的必然方向。Windows 95已经上市,许多人用了后又改回Windows 3.X,为什么?因为他们的电脑只有4M内存。不久以后Windows 95必将成为主流操作系统,游戏平台也将由DOS, Windows 3.X改为Windows 95。现已出版十几种专为Windows 95设计的游戏,例如DOOM等。而且绝地大反攻2也出了Windows 95版。现已出版。因此内存的扩充和CPU的升级是必然的。要想使你的电脑在

弹药、防盾、油料的补充站;也有隐藏的冲锋枪、火箭弹、防盾及油料,要善加利用。在这个游戏中仅需要极快的速度,而且要射击准确,起码要百发几十中,才可能在预赛激烈争夺中取得足够次数的前三名进军冠军赛。

想要夺冠,听我一字足矣:改!!!(?“轰”!啊……)大家好!我是海带,属于“打死不改派”,现接替刚被炸伤的游戏强盗发言:练习时要熟悉道路,记清物品位置及近路,对火箭助推器善加利用,以提高悬停时间,增加速度,或用来降低御时的压力。我的话完了,谢谢!

出版公司:ECA

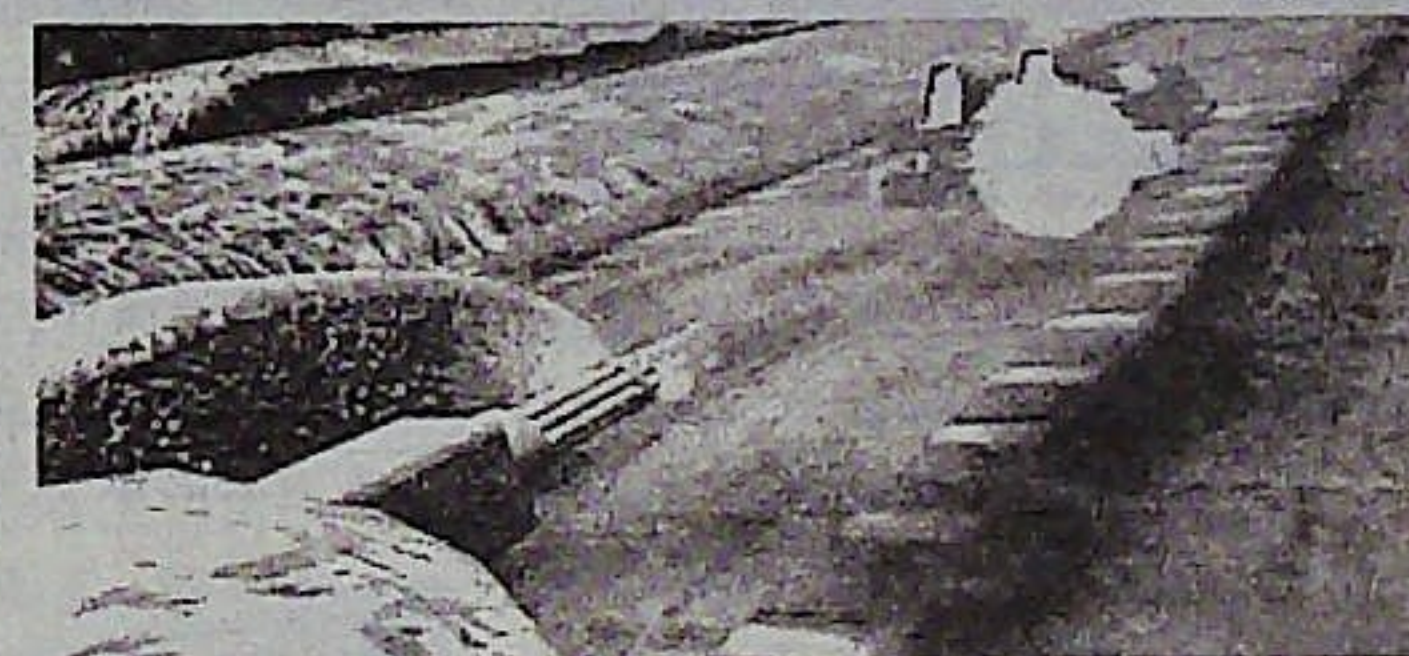
配制要求:486DX/50 8M

倍速CD 鼠标

游戏评价:画面:★★★★音乐:★★★★

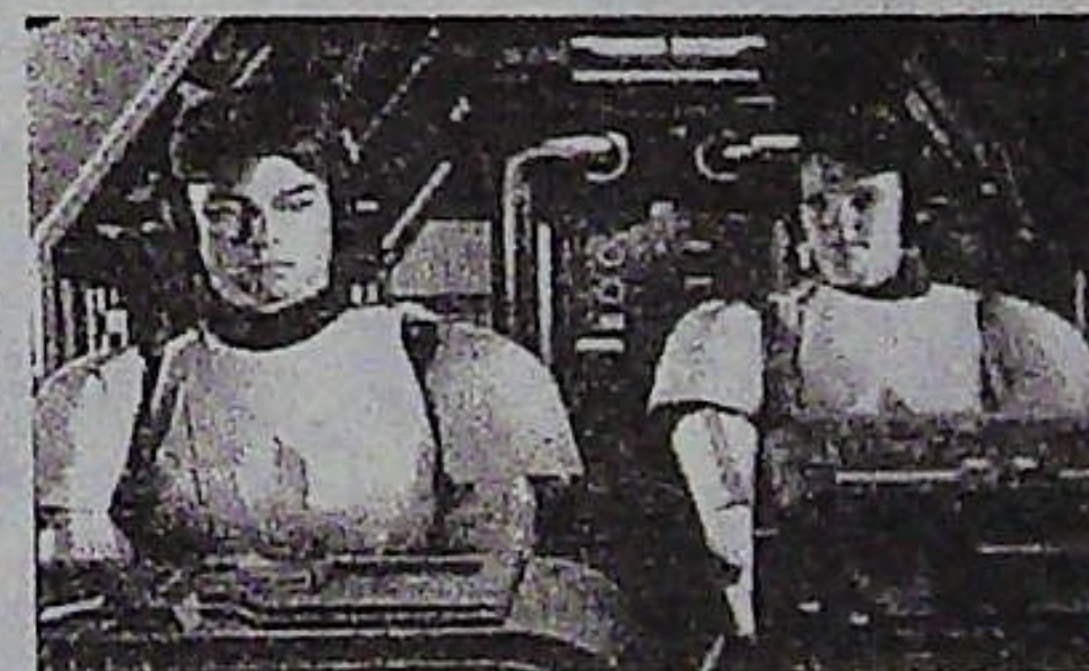
操作:★★★★智能:~总评:★★★★

玄狐攻关小组:游戏强盗、海带



两年以后还能使用新的软件的话,那现在就开始攒钱吧。

由于“老编”阿魔(磨)在旁催促,言归正传。两年前,当《绝地大反攻》一代推出时,世界上有上百万元玩家开始了在峡谷中的第一次训练,如果你也是其中之一,那么我相信《绝地大反攻2》的上市是你期待已久的。如果你从未玩过一代,那么你会从始至终享受到成为卢克的乐趣。





# 双子星传奇

■文/李伟

中文名: 双子星传奇
英文名: L·B·A·
类型: 动作+冒险
容量: 202MB
配制: 386DX40/4M以上
媒体: CD-ROM

## 简介:

《双子星传奇》是94年法国ADELIN公司设计EA (ELECTRONIC ART) 代理发行的大型光碟游戏, 它采用斜上方45度角俯视, 因此立体感较强。用3DS涂装的图象, 由于使用640×480的高分辨率度, 人物和场景显得更加精美、细腻, 各具特色, 难怪该游戏获CGR年度最佳制图奖; 圆滑而流畅的过场动画更令你目瞪口呆、叹为观止。左右高保真的立体声音效, 可

让你听出由左至右、由远及近动感效果, 仿佛置身于真正的游戏世界中。便于操作的键盘控制及“百思才得其解”的谜题, 再加上丰富而又浪漫故事情节, 会令你爱不



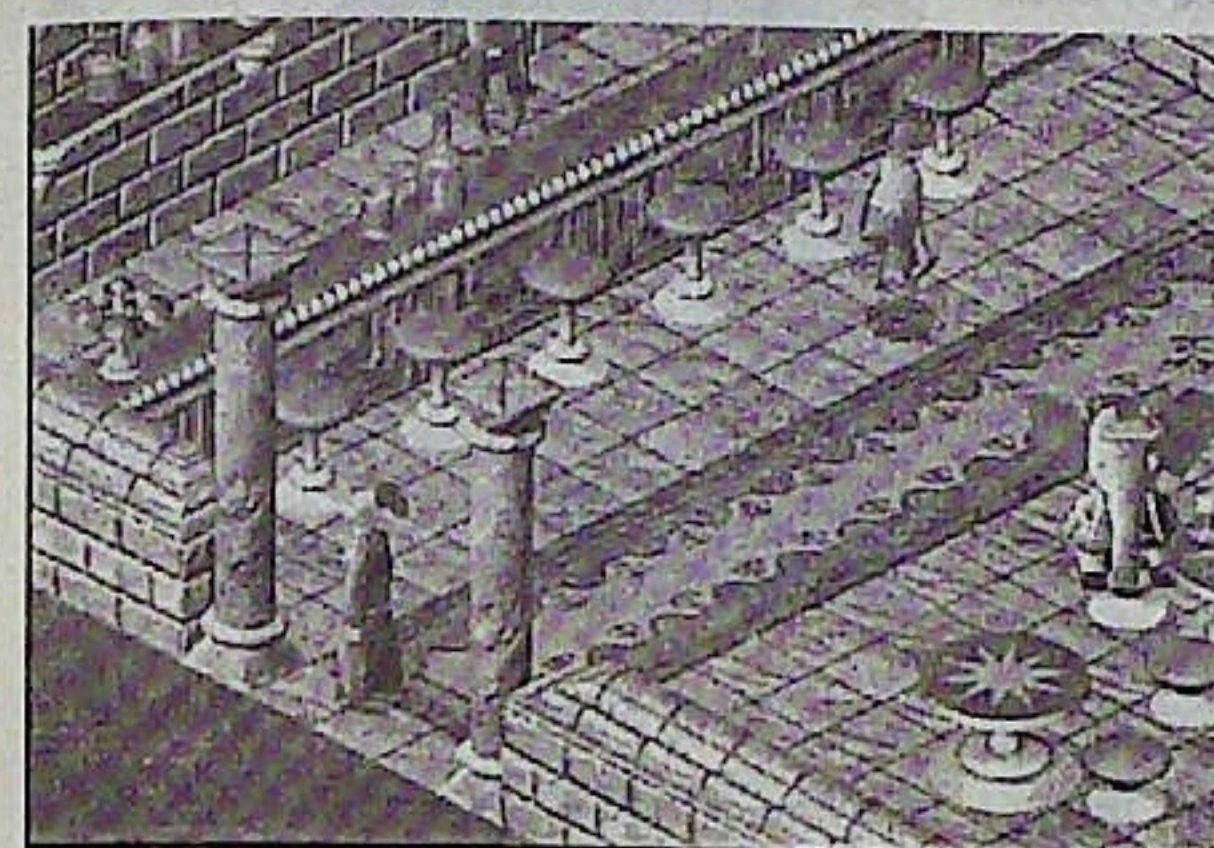
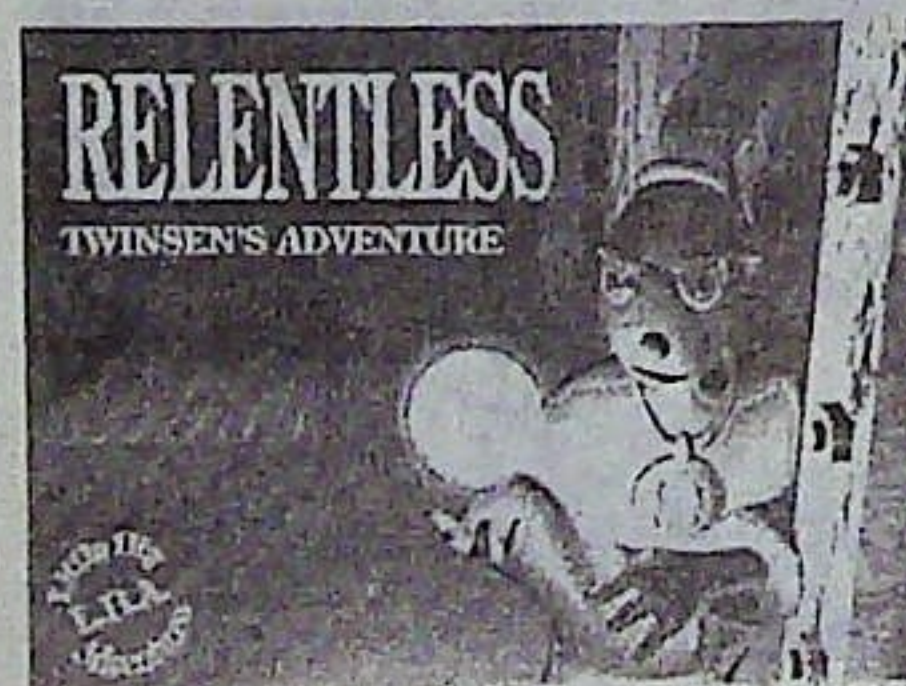
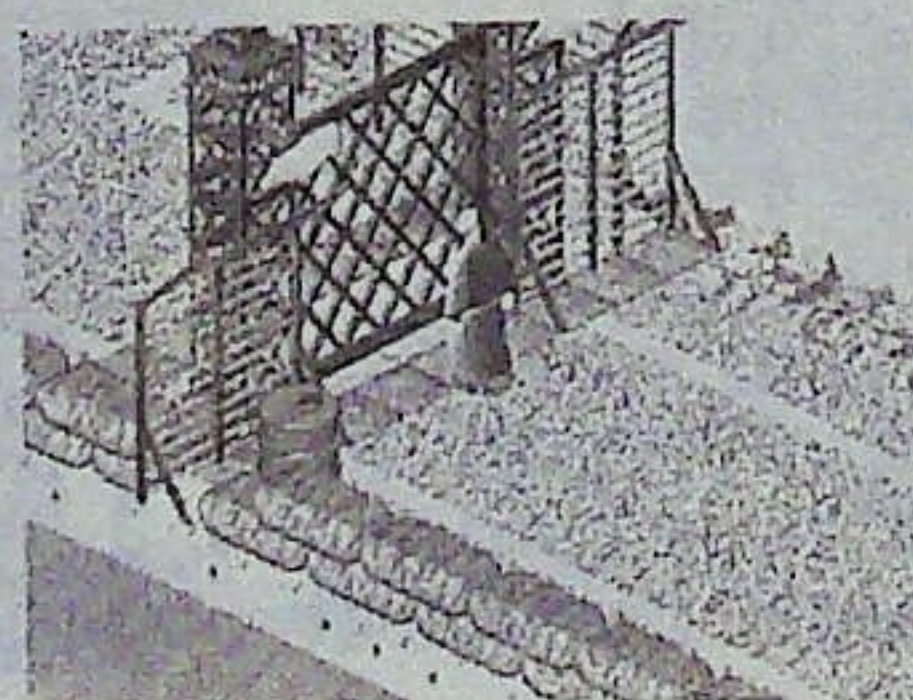
释手。

游戏中有四种模式供你使用: “F1”为普通状态, “F2”为运动状态, “F3”为战斗状态, “F4”为谨慎状态。各有各的用途, 要使用得当。另外“SHIF

T”键可观看随身所带物品, 再按回车键使用。“CTRL”键可观察即时状态, 包括生命力、魔法、叶子、钥匙等。

## 【恶梦当头】

在遥远的银河系边缘有这样一颗不起眼的小行星, 因为它处于两颗太阳之间, 所以命名双子星 (TWIN SUN)。在赤道上正好有一座巨大的山脉, 把该行星分成南北两个半球, 每个半球分别由各自的太阳提供充足的阳光和温度。由于北半球的天空略显黄色, 所以它比南半球要温暖一些。除极地外, 整个星球的气候温和而湿润, 这正适合生命的形成。经过数世纪的进化和发展, 最后只有四个物种生存下来, 分别是: SPHERO、RABBIBUNNY、QUETC



H、GROBO。它们生活得很融洽, 直到凡佛洛克博士 (DR·FUNFROCK) 这个大魔头的出现……

自从凡佛洛克博士执掌政权后, 黑暗和恐怖就笼罩着整个星球。这个大魔头在人心不稳定的地区建立起军队和警察, 以便控制当地局势。就这样, 他用“铁拳政策”确保了腐朽政权。他拥有最厉



害的两样武器: 可复制杀手 (CLONING) 和传真装置 (TELEPORTATION)。

前不久, 在“保护民众、维持秩序”的口号下, 凡佛洛克博士把北方的居民成群结队地赶往南方。如有不顺从者, 立刻将其残忍地镇压, 手段极其卑劣。每天都有人被逮捕, 每天都有人被杀害, 渐渐地人们对未来失去了信心。然而, 再邪恶的世界, 正义始终存在, 为了鼓舞斗志, 在民间流传着一个关于古世纪女神SENDELL的传说, 作为精神上的寄托。可是, 罪恶的凡佛洛克博士立刻宣布禁止任何人再提起这个传说, 否则格杀勿

论。

一天, 有个叫特温森 (Twinsen) 的年轻人作了这样一个奇怪的梦……

## 【逃离监狱】

从现在起, 你就是这个年轻人特温森了。也不知你犯了什么罪, 被关在狱中。四周高墙耸立, 警报声不断, 真希望能早

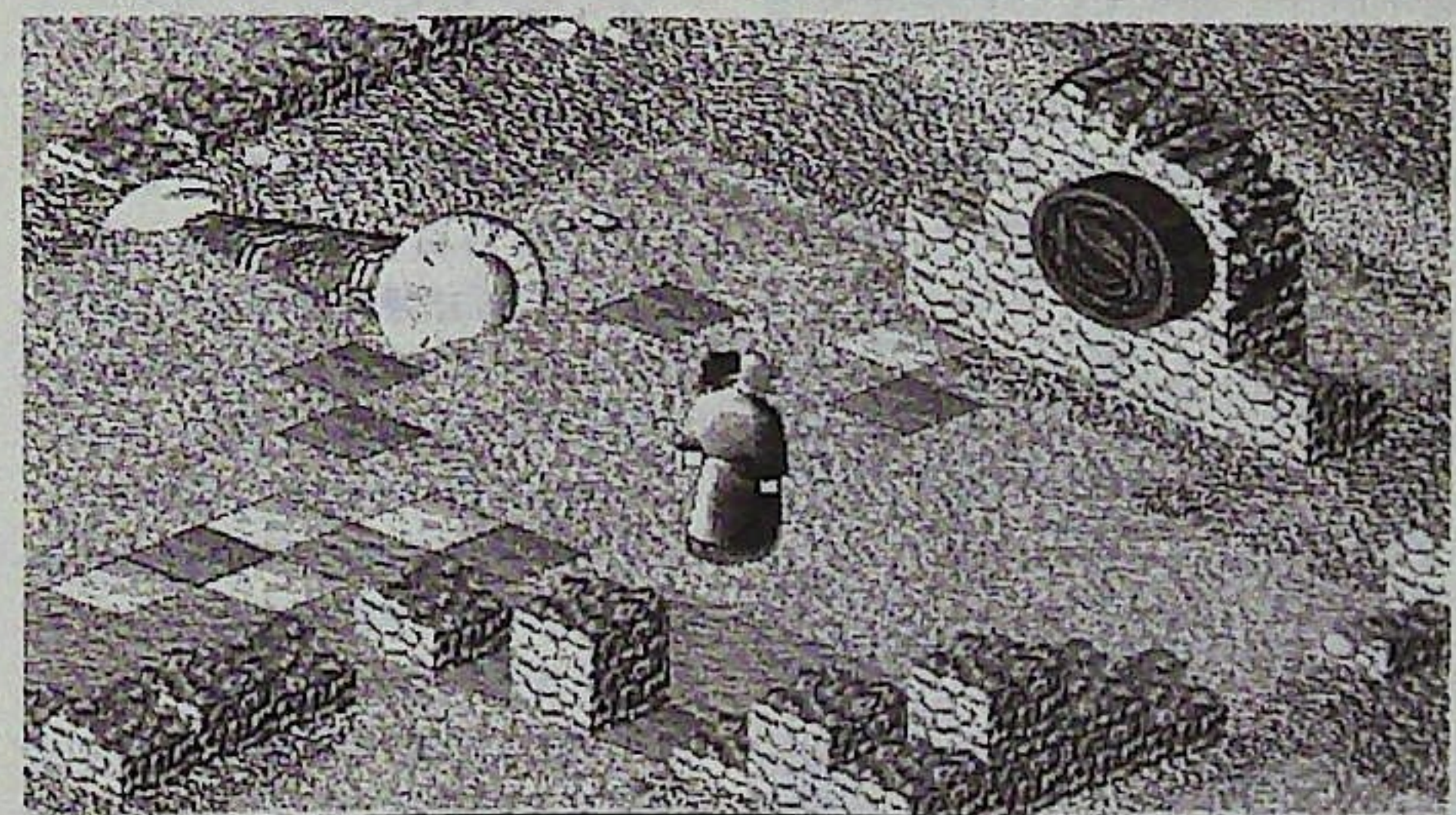
步快跑, 来到垃圾堆。到见一只耗子正在掏垃圾, 与他交谈才知这儿有个垃圾车, 隔一段时间运一次, 你可以坐它离开。于是找到合适的位置, 按“F4”键切换到谨慎状态, 再按空格键。一会儿, 垃圾车来了就可从容地离开这个守卫森严的“魔窟”。

## 【女友失踪】

从垃圾堆出来, 遇见一只小



象, 他会告诉你要注意各处的布告 (POST), 看看墙上贴的布告: 城内装有新的自动监视系统, 一旦被监视, 任何公民必须保持原地不动; 救世主凡佛洛克博士把我们从所有宗教中解救出来 (真是一派胡言)。进左边的小屋可得到不少金币, 出门向下就进入了另一地区 (Lupin-Burg)。在这里有一个地下道, 走到铁栅上按空格键, 只见主人公特温森在上面一蹦就下去了。地下道里有一个装叶子的盒子, 有了它就可多装一片

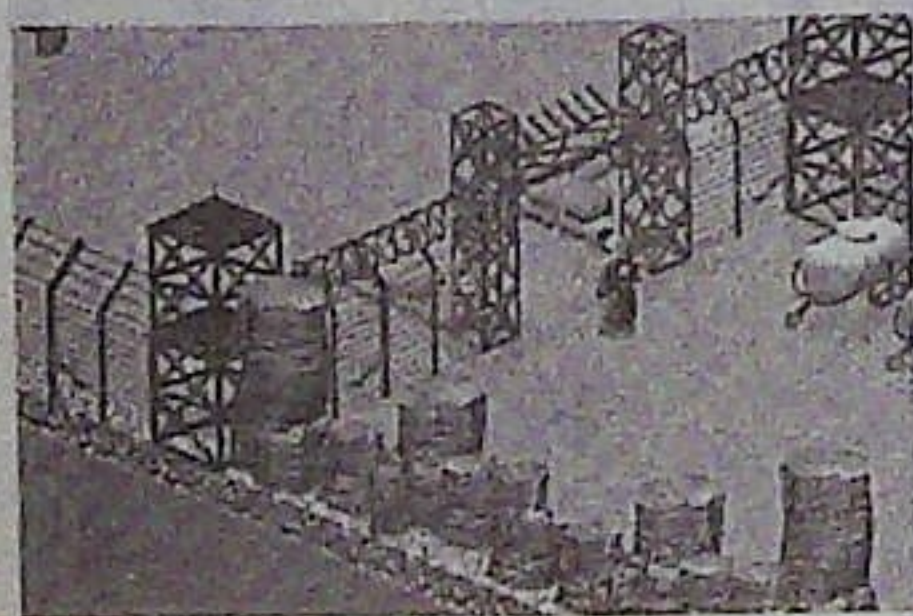




叶子，(记住：叶子是很有用的东西，它能够续命)。从地下出来往左下一通狂跑，到头儿便来到自己的家。你美丽漂亮的女朋友森威尔正在门口焦急地等待你呢。经过一番亲热，跟随她进屋。到屋里后，不等她说完话(用“ESC”键可跳过对话)，赶快往里屋跑，找到一个可藏身的地方，按“F4”，再按空格就可蹲下。一会儿，两个



凶巴巴的大象敲门要逮你。它们溜了一圈，找不到你便把森威尔带走了，并用砖头把大门封上，还派了只黄象在门口站岗(注意，你躲藏的这段时间很短，动作必须要非常迅速)。你在屋里搜搜，找到不少钱币和小红心，但最重要的是发现了一个“魔球”，可以用它攻击敌人。(使用时按“ALT”。由于图象是三维的，所以攻击时难度较大，需要不断调整方位和角度，而且在以后的游戏过程中，对付每一个敌人都有一个绝好的躲避地方，站在那儿他打不着你，而你能打着他。)另一件重要的宝物就是“魔法衣”(Tunic)，这是你祖先留下来的传家之宝，可以用来收集魔法，拥有它便得到第一级法术。在一花瓶中可得到一把钥匙，用它进厨房，推开酒桶可进入密



室，不过没有太大收获，或许以后会有用武之地的。门已封了，只好从烟囱里出来了。

从烟囱爬出来后，该去找森威尔了。不过先不要着急，还没去药店看呢。刚进药店，那个店主马上按响了警报，门口立刻出现一只大象，用魔球将其打死，再把那店主干掉，见到一瓶红色的小瓶放在架子上，这就是你所需要的“糖浆”。向路人打听森威尔的消息，他们都不知道，但让你去酒店(Tavern)里看看。酒店的一楼有一花瓶，这是“生命瓶”(Life Candy)，可用10块金币换10颗心，以补充生命值。上二楼，与大象交谈，它好象知道森威尔的消息，但是得先去给它买



瓶酒才行，(原来它是个大酒鬼)。无奈，只好找那个忙得不可开焦的小伙计，花10块钱买一瓶酒。说来也怪，那个小伙计居然是个结巴，说起话来真急死人了，不过倒挺有意思的。等伙计把酒倒完后，再跟大象说话。它说刚才看见一伙人把一个小女孩带到另一个岛上去了。

### 【背井离乡】

来到港口，一只黄象拦住去路。它让你去旁边的窗口买票，万万不可听它的，因为你去窗口一买票就会从屋里出来人抓你。索性把那个看门的黄象击倒，还能得到一把钥匙，这下子不用买票直接进去就行了。可是没有票还是上不了船呀，先找右边的水手聊聊，看起来他很沮丧。原来他想请你帮他帮屋内的箱子推到画“X”处。这下该



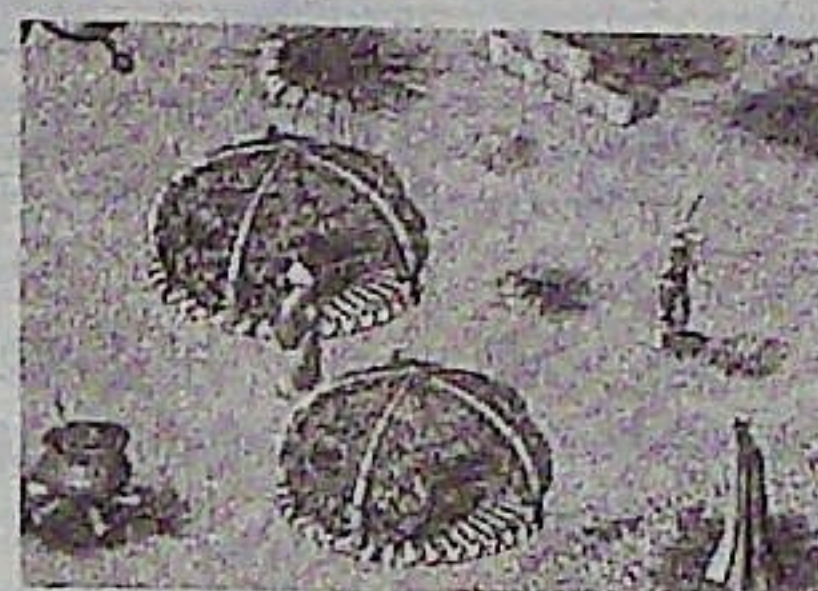
看你平时《仓库世家》的功夫了，“养兵千日，用兵一时”，就看你的喽。当你把箱子推好出来时，他为了感谢你，送一张船票给你，(真是好人有好报，以后可得多行善事啊)，这不就能上船了吗。

离开Citadel岛，轮船迎风破浪，来回颠簸，可把你这个“旱鸭子”给折腾坏了(晕船的滋味不好受吧?)。这里有段非常精彩的动画演示，立体而又真实。经过数天长途跋涉终于到达Principal岛，这是该星球的主岛，也是最大的岛屿。下船后，干掉管调度的黄象、一个士兵和机器黄耗子，真是一路过关斩将啊，来到另一个地区。这里是本岛的监



狱，关押着许多无辜的百姓。向左跑到头，会见到两只耗子正窃窃私语，不要急着上去打扰他们，先用魔球把那只来回巡视的黄机器耗子打倒，再找这两个人。他们见到你的所作所为，很信任你，并愿意带你去找天文学家(Astronomer)。跟着那灰耗子走，便来到墙根，一声悦耳的口哨唤来了他的朋友。原来这位朋友的表弟是个铁匠，可以帮助你打开无人看守的铁门。跟着他走便来到一间小屋，

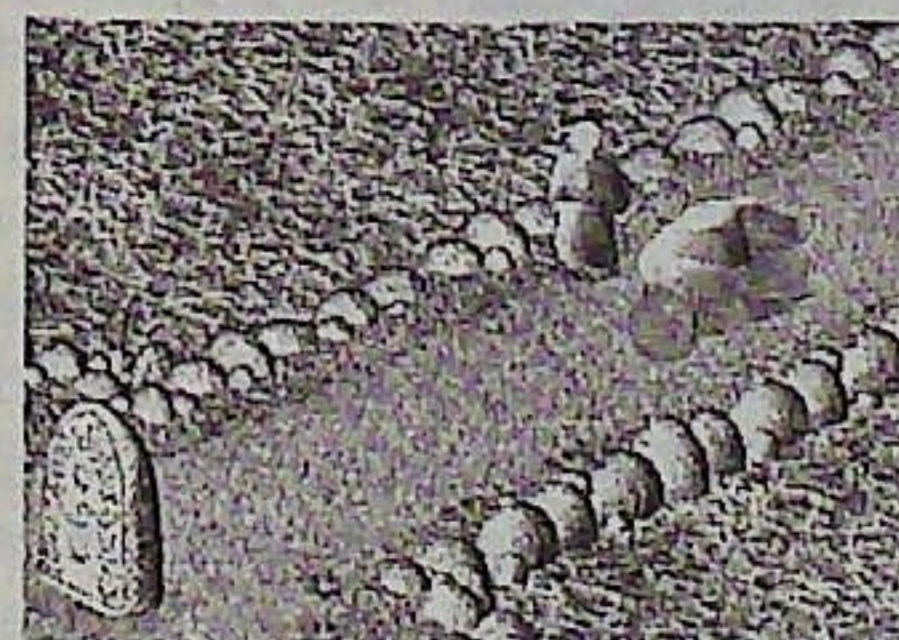
进屋后他让你洗手(奇怪，莫名其妙的为什么要洗手呢)。喔！原来水龙头是个机关，只要一洗手，左边的壁画就会挪开，闪出



一条暗道，顺着暗道爬过去，便来到铁匠屋。铁匠愿意帮你忙，带着他出来，走到铁门前他扔下一把钥匙就走了，拿到这把钥匙就能打开铁门进去了。

### 【水塔立功】

想不到这里面可去的地方还真不少，有汽油店、酒吧、天文学家的HOME。先去汽油店瞧瞧，可用30块钱买10加仑汽油，这在以后会用上的。再用3元钱买个玩具企鹅，听说凶猛的大红象最讨厌这玩意儿，如果往后能碰上大红象的话，定要用这小东西来逗逗



他。同样，还可花30元钱换15颗心来补充体力。出汽油店再去酒吧逛逛，这里的人们都在抱怨水质太差，希望你能帮助他们，而唯一的方法就是前往水塔改变水源。时间紧迫，不能耽搁，赶去看见Julia，她叫你去海边Peg Leg大街见她的好友Beatrice，在Julia的屋里可以观看你所经历过的动画，有空时看看倒不错。向下走来到Peg Leg大街，进屋与Beatrice交谈。她说房子前方原来有座木桥，对岸放有许多叶子，但自从木

桥倒塌后，就只能靠“飞”才能过去了(看来以后得找架飞机才行)。出屋门，向左走到头便能看见一“摩托飞车”，一名士兵从上面下来正在“方便”。趁他疏

忽，赶紧飞身上车，好在你自备有汽油，可以开路了，去水塔。

来到水塔，从塔顶进入塔内，捡到两片叶子，再看看池子旁边的布告：“请不要往水池扔任何东西！”他不让干就偏要干，上台阶来到水池旁，使用随身带的糖



浆，哇塞！池子变红了，也不知这对水质有没有改善，得回城里瞧瞧才知道。坐摩托飞车重返城郊，回城问问行人，果然水质变好了。来到汽油店门口，只见一位亭亭玉立的小姐，她愿意帮助你引开看守——那只大白象。趁她把看守勾引走，赶快进入大门，上房顶踩一下铁栅便落入天文学家Bob Vortix的房间。当问及你女友时，他说：“这个女孩一定对他们非常重要，要不凡佛洛克博士也不会把她带离Citadel岛的。有趣的是那个被禁止的传说，这很可能就是他们的弱点所在。小伙子，你一定要找出这传说背后的蕴含，这也是你想再见女友的唯一希望。如果你想离开这个岛，我的一个朋友可以帮助你。他是个渔夫，住在港口小镇Belooa，告诉他是我叫你去就行了。路上要小心啊！”从屋里出来后，

蹑手蹑脚地走到刚才那位小姐旁边，再请她相助一次，便可出大门。

### 【书馆奇遇】

该去图书馆查找关于“传说”的资料了，在图书馆里通过询问能得到以下几条信息：1.在Principal岛西北方的Hamal

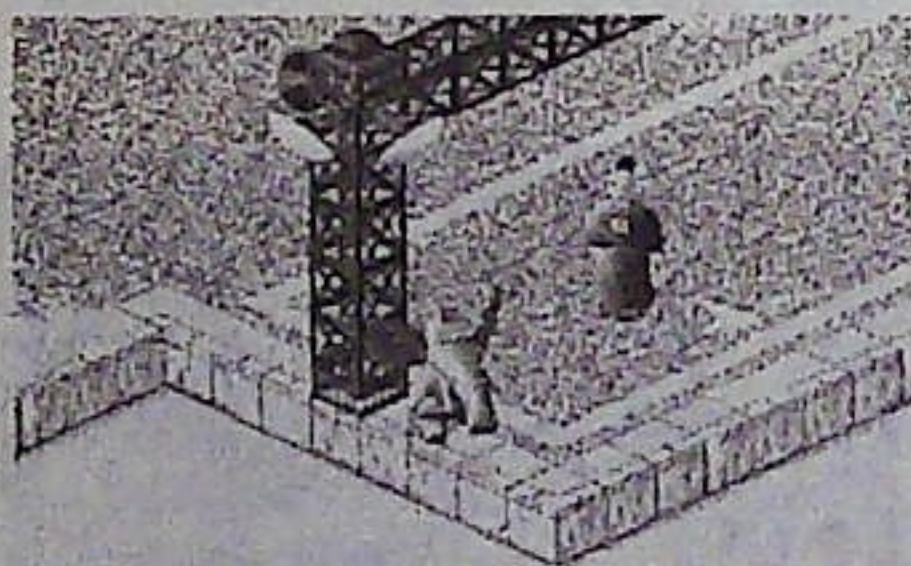


ay i雪山上有一座“清水湖”，想要抵达那里比登天还难。因为它正处于北半球的边缘，所以凡佛洛克博士禁止任何人靠近。2.在赤道上的一个小岛由于得到两个太阳的照射，温度非常高，难以忍受。但是，反对凡佛洛克博士的起义军就在那里。3.“……扳动中间的杠杆一次，再扳动右边的杠杆一次，……”，这一定是某一谜题的答案。4.凡佛洛克博士放置了许多他的半身雕像来“保护”民众，那个没有底座的雕像放在古时代的封印上，象征着不可摧毁(想不到博士也这么迷信啊!)。最后找穿黄T恤的图书管理员，由于你把全岛的水质改善，为了报答你，他愿意把所有关于古世纪的作品都给你看，甚至还包括有关“传说”的禁书(能冒着生命危险这么做，够义气)。跟着他走便来到一扇铁门





前,他掏出钥匙打开铁门,你就可以进去翻阅图书了。哈,好大一本书!上面写着:在很久很久以前,凡佛洛克博士还未夺取政权时,四个种族便已出现了,当时在民间流传着一个对未来的预言。它的内容现今很难再记起,所以现在的人们



叫它“传说”,它大致述说了后代应怎样击败恶霸。传说的秘密可以从“白叶沙漠”(White Leaf Desert)中的某一地方找到。

出图书馆,到监狱外看望那位关在里面的可怜兄弟。“我猜想你值得我信任,但是我实在无法帮助你。在被捕以前,我把伪照的‘红卡’交给了我的弟弟 Forge,他住在 Proxima 岛。如果你对他说出暗语‘Amos’,他就会把‘红卡’交给你的。”他无精打采地说道。

告别难友后进入军营,绕道而行,最终找到一辆军车。乘坐它便来到 Belloga 港口,看见有位渔夫正撑杆钓鱼呢,小声告诉他是天文学家派你来的,他立刻变得



热情百倍。只要你花上 10 元钱,他就把你送往“白叶沙漠”。几经周折,终于抵达白叶岛,下船后在密集火力的射击下既要躲开子弹又要在一块块小土堆上准确地蹦来蹦去,千万不能坠入海中(这地方难度比较大,需要有耐心和信心)。跳上岸,干掉看铁门的守卫,得到一把钥匙,便可进入铁门内。旷野沙漠,几棵仙人掌毅然耸立,给荒凉的沙漠带来了份生机,来到井口只见一位老先生正在弹奏吉它,曲调缓慢而悠扬,从乐曲中足可听出这位老者的沧桑经历。老人慢条斯理地说道:“说来也怪,我只是个老愚人,喜欢在沙漠中种植各种奇花异草。我知道凡佛洛克博士禁止的‘传说’,你把一本奇书给我,我就告诉你我所知道的一切。这本书在 Bu 庙宇中,但是 Bu 庙在一次沙暴中已被埋葬。你通过我身后的通风口仍然可以进入,但要小心,里面处处都是危险。”

### 【地下迷城】

从通风口跳入地下宫殿,好阴森恐怖啊。打倒一具骷髅后再蹦过满是利刃的鸿沟,只见下方的门锁着,中间有一石台,好象能放什么东西似的,一定有什么机关可以打开这扇门。先往上走,突破重重阻碍,到了尽头便看见一尊雕像。通过扳动开关把它运到门口的那个座石台上,门就开了。向下走进门,小心!这里有滚木,所以要拼命往前跑,不能停留片刻,于是就闯过难关,进入另一间屋。冲过“光电刀”,见前方的门开着,所以就不用扳动台阶上的开关了。走过门,进入另一间屋子,上平台后用“魔球”砸高处的开关,通过运输板再加上跳跃,终于跳

过围墙。向上走,扳动开关,下面的门就开了,这里有滚石,要小心躲闪。从梯子下去,有三个开关控制三个升降板,还记得图书馆里所听到的吗,“先扳中间的,再扳右边的”,于是可以上去,通过升降板把石像运下来放置在石台上,门就开了。进门,看见两名骷髅看守着一本书,干掉它们便拿到了你梦寐以求的这本书,同时你的魔法也上升为第二等级。该回地面了,从通风口蹦出来就可以了,这儿有一段非常精彩的动画,不能不看哟。

出来把书交给老人,他会告诉



你:“只有‘龙之传人’才能在庙中存活并出来,看来你就是预言中所提到的那个‘救世主’。特温森,这本书就由你保管,你受之无愧,它会给你带来与动物交谈的能力。预言中说你必须推翻凡佛洛克这个破坏星球和平的暴君。在梦中,我隐约看见他玷污女神 SENDELL,导致整个世界的毁灭。你必须马上去 WELL OF SENDELL 来拯救我们。我也不知道这个地方在哪儿,但是你的祖先一定留下许多东西给你,它们就在你家中的某一地方。”再去找渔夫,坐他的船回 Principa 1 岛,那里有个小矮人想卖掉他的船,你凑齐 200 元就可把船买下来。这船速度快,而且便于操作,从此以后你想去哪儿自己去就行了,省得老得求人,怪麻烦的。

待续 (TO BE CONTUNUED)

特温森能救出女友吗?怎样才能战胜邪恶的凡佛洛克?下期会告诉你所有的答案。

## PC GAME 风景线

### 阿曼尼斯传说 III

精灵婷婷以前住过的世界叫兰克札姆,因为人心不古,所以灭亡了。多亏里安的帮助,使她成为绝对神之一的“梦见师”。从此,她跟随着里安,巡访了宇宙中的很多星球。现在,他们已幻成人形,并且在多路姆恒星系里的罗姆惑星上平安地生活着。一天,从暗黑大陆迪巴哈漂来一座浮岛,岛上载满了怪兽。感觉事态严重的米亚国,派出最精锐的海军舰队前往迎击,却全军覆没。此时婷婷和里安正住在离这儿不远的克兰国的德利亚市。

他们为了除妖平乱,决定走访米亚国。《阿曼尼斯传说 III》,是一个典型的卡通游戏,在情节安排上,采用了真实与梦境双线并行,别出心裁,

会令你耳目一新的。而且,玩家在行进中,敌人是可见的,在升级以后可以不用理睬它,因而能节省时间,这点也很不错。该游戏在六月份港台排行榜中,荣登榜首,不得不玩呀!

(文/李伟)

### 95 足球

94 年的体育游戏《FIFA》堪称佳作,然而球迷们并不满足停留



在这一水平,总希望能有更多的好作品不断推出。95 年,由 RAGE 软件制作、时代华纳公司出品的《STRIKER'95》粉墨登场了,这对于电脑足球迷来说不能不算是件喜事啊。该游戏容量为 7M,采用纵版对攻的 3D 画面,节奏感十足的音效正适合球迷们奔放的性格。游戏中设有许多选项,你可以进行场下训练,还可以踢友谊赛和杯赛(冠军杯、联盟杯、优胜者杯和世界杯)。在 EDIT TEAM 中,你可任意编排队名、队服(主、客场不同),队员的姓名、相貌也能自行

修改,这样你就能建造一支纯粹粹属于自己的队伍了。按照国际足联最新规定:背后铲人要吃红牌,在本游戏中则是“背后铲人给黄牌,情节严重者红牌罚

下”,还算是紧跟潮流。该游戏加大了下底传中,头球破门的分量,看起来有点儿象英式打法;另外,还可以踢出“香蕉球”来,罚任意球时只见足球掠过人墙,在空中划出一道圆弧直入网底,太漂亮了!场外观众震耳的呐喊和解说员快速的评论更加烘托出比赛的气氛。如今,国内甲 A 联赛踢得是如火如荼,国外意甲之火又刚刚燃起,我们游戏球迷也该派出自己的队伍,进行比赛了。

(文/李伟)

### 电脑斗神传

众所周知,在对战格斗类游戏中“土星”的《VR 战士》和 PLAYSTATION 的《斗神传》均是 TV GAME 的新宠儿,难道 PC 迷就只能沉迷于《武将争霸》等平面对

打类游戏中吗?感谢 ARGONAUT 软件制作公司和 GTE 娱乐公司对广大 PC 迷的考虑和照顾,95 年推出了容量 12MB 的《电脑斗神传》,



即《FX FIGHTER》。该游戏的设计采用即时处理多面体 CG 画面的新技术,自动对焦,自动变换视角,放大、缩小、旋转、垂直拉伸、收缩效果,栩栩如生地再现了格斗双方的激战,一改昔日单调无味的背景画面,可称得上是 PC GAME 的一次大革命。在 486/8/66 的机子上运行,速度一点儿也不显慢,动作依然很流畅,这就为对打的激烈程度创造了先决条件。游戏中有 8 人供你挑选,他(她)们分别来自各大星球,你可单打独斗,也可双人对决,还能作巡回争霸赛呢,够刺激的吧。支持键盘和摇杆,因而在操作上可选择你所熟悉的方式以便自由发挥,另外你还可自定比赛的难度、时间、速度、回合数……这是部新款格斗类游戏,不妨也来试一试,就全看你的手上功夫了。

(文/李伟)





# PC GAME 风景线

## 新游戏动态

■文/王宝军

最近PC游戏似乎“风平浪静”，《仙剑奇侠传》爆机者不尽其数，不少玩迷又在期盼新游戏的发售了。

WESTWOOD STUDIO公司推出的“沙丘魔堡”系列令无数PC迷神魂颠倒，紧张激烈的战斗令人透不过气来。但《DUNE II》推出后，再无消息令，不少玩家感叹。别泄气，令人血脉贲张的“沙丘”系列的续作《征服或毁灭》(Command & Conquer)发售在望。

### 《征服或毁灭》

这款游戏继承了《沙丘II》的全部优点并发扬光大。时间设定在未来邪恶的独裁者企图完全控制地球。玩家可自选加入邪恶组织“Brotherhood of NOD”，为恶棍打天下。或站在正义的一方，用自己的全部智慧保卫地球而战。令游戏乐趣倍增。

游戏仍强调资源与基地的经营管理，战斗采用即时方式。双方军队一旦遭遇立即开战。由于时间处在未来，因此，近乎肉搏的近战被高科技的电子战和游击战代替。你

可以在丛林山谷中布下伏兵，也可在制高点安插狙击手袭击敌人。

WESTWOOD宣布在COMMAND&CONQUER中取消了侦察式的索敌模式，而且以极高超的AI系统挑战玩家，电脑极少犯相同的错误，而且会狡猾地向玩家阵地的弱点发动凌厉的攻击使



战斗空前激烈。

同时，这款游戏支持连线方式，电脑智商太低的话尽可用特别设定的“连线关”与朋友对抗。一个对手如嫌不够，最多可四人同时上线来玩让你过瘾。

游戏的画面自不必说了，丘陵地带、热带丛林、海滩、桥梁、河流、沙漠、沼泽应有尽有。策略迷首选的“食粮”，一个很了不起的游戏。

## 《恐龙快打》

侏罗记公园中恐龙敏捷强悍，如今做成了快打游戏，最新格斗游戏《恐龙快打》就能让你见识一下，这款游戏移植自街机，画面上表现出色，场景的设计与角色的特性极为相附和贴切。而且每个角色

都有自己的拥护者，在一旁为你加油打气。胜利了，拼命欢呼，一旦落败也和你一起垂头丧气，十分有趣。

如果你喜欢《侏罗记公园》和《真人快打II》，这款游戏你是玩定了。

## 《超级大富翁》

棋盘游戏除《大富翁》外，虽也出过不少，但给人感觉平淡，这次由智冠科技推出的《超级大富翁》，可是桌上类游戏迷的福音了。

这款游戏保留了以往桌上游戏的优点并加以改进，最多可四人同玩，每人刚登场时，拥有3000万元创业资金，但你别高兴太早，钱虽多，但开销也大得惊人，除了



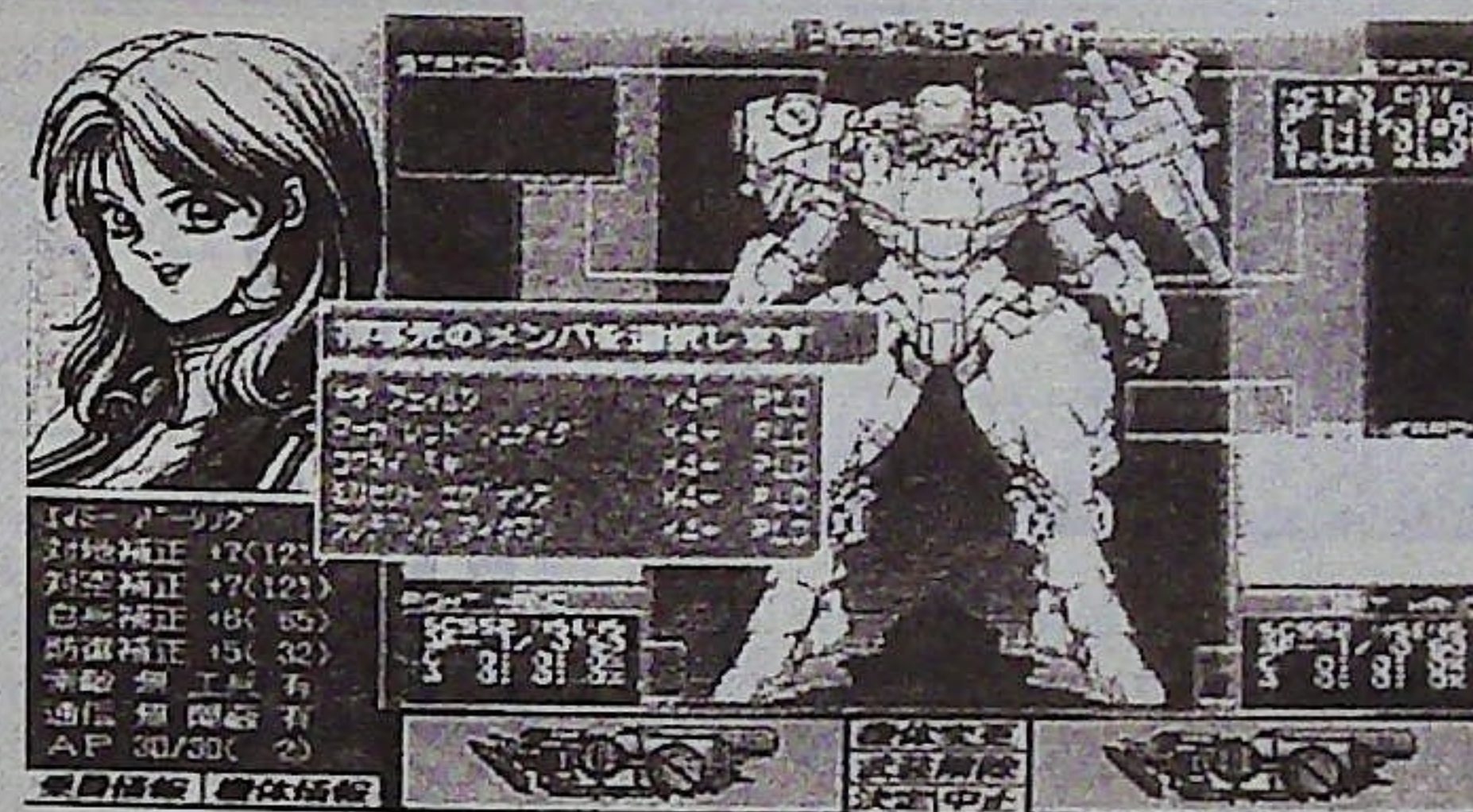
买房置产外，道具空前丰富多达几十种，并可连续使用。如果你在神秘商店买上三把大槌，一个回合就可把三个对手送进医院。趣味大增，地图的设计采用45°俯角。商店、街道、花园错落有致。如果购地成功，“轰隆”一声，一座大厦拔地而起每个经过的人都要缴纳巨额费用。虽然最终是以赚钱为目标，但玩迷们几乎无暇顾及钱财。而是忙着互相陷害拆台，看来“为富不仁”真可谓至理名言。



## 《绿洲》和《商业革命》

令建设类狂人期待已久的《星城—沙漠绿洲计划》和《世纪末商业革命》两款游戏几乎同时发售。

《星城—沙漠绿洲计划》表述人类终于将地球弄得面目全非，再也不能建设和改造。身负这一重大使命的你必须运用一切智慧、克服重重困难险阻。将荒芜的星球建成超现代化的都市，游戏非常重视管理，你下达的各项指令对城市的前途都有很大影响。



《世纪末商业革命》则溶进了策略游戏中的经营要素，虽有所突破，但难度似乎大了些。在游戏中，不再是简单的，贩卖玩家要接触三百多种的生产设备、两百余种零件、六十余种成品。并将它们做成完善的商品制造流程。不同的地区生产成本亦有差异，必须千方百计降低成本，才能赚钱。

而发达的科技意味着能生产出性能更好的商品，当你拥有足够的财力后，务必努力研究超越时代的科学技术，生产出独家产品，垄断国际市场。

## 《镇暴特遣队》

以代理日式游戏闻名的华义国际好“戏”连台。《镇暴特遣队》是一个指挥特种部队，在各个城市与犯罪组织、恐怖分子和叛乱者之间展开的一场空前激烈的保卫

战的游戏，用真实3D手法描画地型，是一个与“SFC”的名作“前线任务”难分高下的大作。

## 《特勤机甲队II》

《特勤机甲队II》是一款不可不玩的未来战略游戏。共有6名成员。面对反政府组织策划的巨大阴谋，只有你才能挽救这一切，善用各类重型机甲和丰富物品努力完成各项危险的任务，向胜利迈进。与特勤机甲队I相地，“II代”的进步相当大，逼真的地形图，新增增加了3D立体地形并配上了解说。在行动中，特别强化了射击爆破的音效。



## 牢骚

Win95上市以来，居然这么快就出现了Win95环境下的游戏，确实水准不低，可惜Win95在笔者的486DX100/8M上仍如老牛破车，慢吞吞的，令人发疯的新游戏只得暂放一旁，如Win95《DOOM2》、《圣域传说》、《3D恶梦》等。

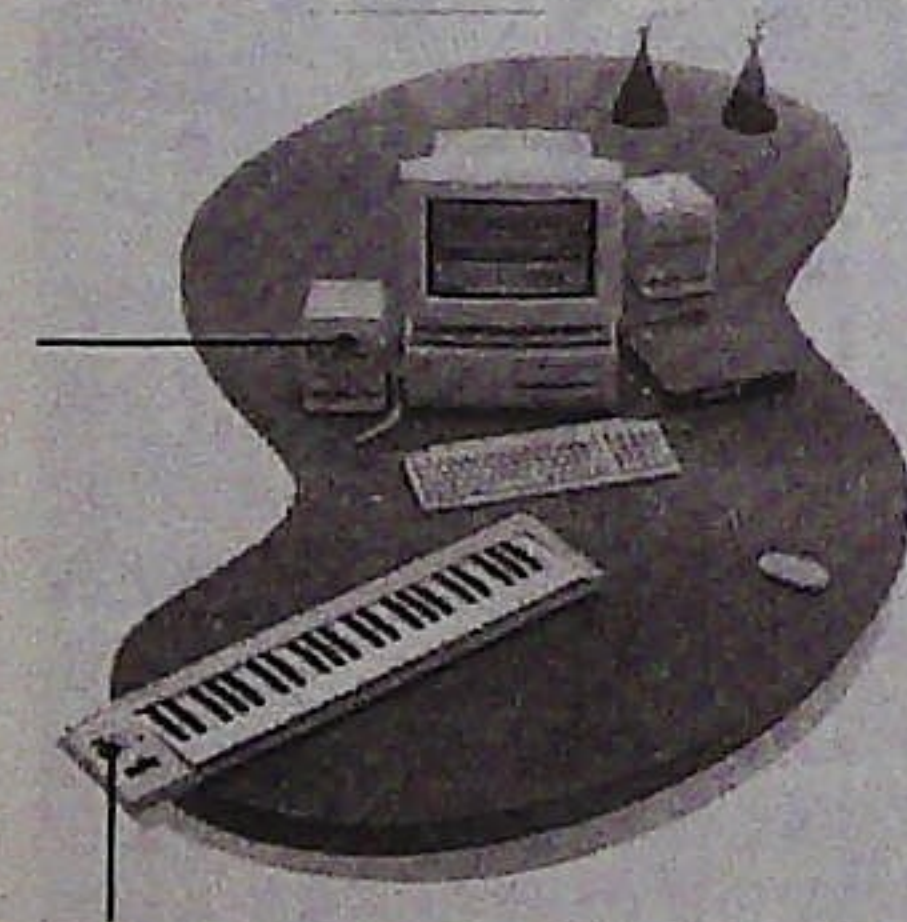




未来家庭——电脑将取代电视  
这也许是个不太遥远的计划。随着电脑进入家庭，以及电脑本身功能的不断变化，多媒体技术不断完善，总有一天你会把电视机只当成家庭的一种摆设。

电视在家庭当中比较适合观众从庞大的电影资料库中选择自己喜爱的影片，它充其量也只是充当一个“视频点播”的作用，而个人计算机则不然了，它可以为你提供各种信息、声音、文字、通讯、图像，最重要的是它把一种“交互式服务”引入家庭。联网之后的计算机将成为“世界之窗”。

作为个人计算机，它的优势之一就是具有较高的图像清晰度，与电视相比，它可以提供色彩、质感和细节更逼真的图像，还会有利于文字显示和家庭购物等应用。更为重要的是，个人计算机先进数据处理能力可以执行较高级的服务，例如个人财务及旅行计划，按商品目录进行交互式购物以及进入全球性计算机网络。个人计算机如果和有线电视系统联姻将为家庭提供全新



# 电脑将取代电视

■文/赵勃

的服务。

对于市场而言，作为世界最大的半导体公司和个人计算机行业主要的微处理

电视节目，而且图像质量远远优于电视。

编后语：据悉，不久前，美国最后一家电视生产厂宣告转产，这可能标志着家庭视频产品一个时代的结束。面对我国一再引进的电视生产线，以及“最大的彩电生产国”的美誉，我们看到了新的差距，并似乎感到一种新的压力。

——责编 阿魔

芯片供应商，英特尔公司对此胸有成竹。英特尔公司总裁安德鲁·格罗夫说：“今天美国家庭中进入联机服务网的交互式个人计算机将近800万台，而交互式电视机一台也没有。”他认为个人计算机将成为新出现的家庭交互服务的主要接收器，而不是电视机。该公司预计，1至2年内美国家庭使用的个人计算机将达到5000万台，到1995年底或1996年初，世界个人计算机产量将超过电视机的产量。

家用计算机用户的迅速增长使多媒体服务有了一个可观的市场。丰富的软件支持，彼此可以随机提取信息，在庞大的资料库中你可以挑选你喜爱的节目，世界万象便尽收眼底，而电视呢？只是一种单向服务器，你别无选择。

相信在未来的几年里，个人计算机将成为家庭的娱乐中心，一切



电器设备均可与电脑相连，多媒体技术正不断使人类的梦想成为现实。它可以作为打字机，也可作为传真机，可以作为家庭音响，还可作为家庭影院。你可坐在电脑前自编、自导、自演，制作你自己的MTV，也可以精心编制自己最喜爱的卡拉OK。正是因为个人计算机有如此强大的功能，才使得电视机一筹莫展，电脑中只要插上一块相应的卡片，便能够接收全频道的

## 欢迎加入次世代！ WELCOME TO THE NEXT LEVEL! 苏州港龙电器商店

### 硬体：

世嘉土星：(SATURN) 3150元 VCD解码器：1790元  
赛车游戏用驾驶盘：790元 手柄：190元  
记忆卡：390元  
索尼PS(PLAYSTATION) 3150元 手柄：190元  
记忆卡：290元  
三洋3DO(样品机) 2200元 松下3DO: 2800元  
金星3DO(Goldstar) 2690元 VCD解码器：1950元  
手柄：190元  
超任(美版)：1100元 超任CD机(带4张CD)：2500元  
超任+博士VII(32M)套机：2990元  
NEO GEO-CD机(带火牛及双手柄)：3290元(送CD游戏一片)  
世嘉MD: 590元(送卡一片) 世嘉GG掌机：1250元(送GG卡一片)  
任天堂GB掌机：490元  
NEC GT掌机：1290元(送40M街霸游戏一片)  
万能通用制式转换器(NTSC ↔ PLA)：390元

### 土星软体：

大战略(SLG)：690元 VR战士完美版(ACT)：39元  
新忍传(ACT)：390元 模拟城市2000(SLG)：750元  
碧奇魂(RPG)：690元 时空骑士上卷(ACT)：390元  
时空骑士下卷(ACT)：390元 黑暗之蛊(AVG)：650元  
水浒演武(ACT)：550元 未来赛车(RAC)：550元  
王国传说(S·RPG)：690元 学校怪谈(AVG)：650元  
GOTHA战役(SLG)：550元 魔法骑士(RPG)：590元  
光明战士(RPG)：690元 电影版街霸(ACT)：550元  
战斧格斗篇(ACT)：550元 RAMPO乱步(AVG)：690元  
美国赛车(RPC)：550元 湾仔(AVG)：550元

### PS软体：

(每片价格均在200元以内，有50个左右的软体供选择)

战斗机人(STG) 空中激战(STG) 铁拳(ACT)  
霍卡达(SLG) 罪恶世界(RPG) 悟空传说(ACT)  
热血战车(STG) 极速赛车(RAC) 斗神传(ACT)  
圣柜传说(RPG) 豪血寺一族(ACT) NBA JAM(SPG)  
全频道体育(SPG) 超级机车(STG) 真人版街霸(ACT)  
3×3眼之吸精公主(AVG) 零式格斗(ACT)

### 3DO软体：

(每片价格均在100元以内，有100种游戏之多)

疯狗II(STG) 星球大战(STG) 爆笑山庄(AVG)  
琼斯侦探(AVG) 宇宙海盗(STG) 剑与魔法(RPG)  
外面的世界(ACT) 神秘岛(AVG) 飞行英雄(STG)  
越空狂龙(ACT) HELL(RPG) BALL战士(ACT)  
J联盟(SPG) 娱乐殿堂(SLG) 古堡幽魂2(AVG)  
绀碧舰队(SLG) GEX(ACT) 塔(PZG)  
凤凰战机(STG) 十七人街霸(ACT)

### NEO GEO — CD软体：

(每片价格均在200元以内，40多种选择)

最后决战(STG) 战国传承I、II(ACT) 龙虎拳Z(ACT)  
越战1975(STG) 超级排球(SPG) 麻雀狂列传(TAB)  
饿狼传说3(ACT) 空战雄鹰(STG) 痛快进行曲(ACT)  
蜜蜂王子(ACT) 战斗之路(ACT) 摔角霸王(ACT)

### 手机软体：

GB类：真实谎言(ACT) 街头霸王II(ACT)  
吞食天地(RPG) 三国志I(SLG)  
七龙珠之悟空激斗传(RPG) 7合1(幽游白书等)  
15合1(魂斗罗等) 32合1(乱马1/2等)  
30合1(真人快打等) 53合1(忍者龟3等)  
8合1(壮志凌云等) 64合1(X-MAN等)  
GG类：梦幻之星(RPG)：280元 篮球飞人(SPG)：190元  
女神转生外传(RPG)：250元 忍空(ACT)：190元  
大战略(SLG)：280 光明力量外传(RPG)：350元  
阿拉伯传说(SLG)：250元 SD高达(SLG)：350元  
街头霸王(ACT)：190元 龙之传说(RPG)：190元  
幽游白书(ACT)：220元 忍II(ACT)：190元  
GT类：桃太郎传说(RPG)：250元 太空哈利(ACT)：110元  
街头霸王(ACT)：290元 拳击王(ACT)：100元  
大魔界树(ACT)：200元 蜜蜂王(ACT)：95元  
神奇女孩(ACT)：100元 街头战士(ACT)：100元

杂志：本店新进港版《GAME PLAYERS》(游戏志)，全新设计，日本厂商直接提供资料，全部铜版纸印刷、全彩色、报导最新游戏情报，一九九五年六月创刊，每本售价20元，本店连续提供！

欢迎上门、来电或来信咨询。以上均可邮购，  
款到三天内发货(邮费另计)，批发价格从优。

地址：苏州市民治路11号 港龙电器商店 收款人：叶威  
电话：(0512)5242655 邮编：215006  
开户行：中信实业银行苏州分行 帐号：704—01226280002  
香港联系人：叶华，电话(00852)26695947



# 黑杰克

FBASIC 程序审查:于春

“黑杰克”游戏也称“21点”，使用一副扑克，去掉两张王(52张)。游戏规则如下：

1. 两人以上进行游戏，以扑克点数累加值判断输赢。扑克“A”为11点，“2~9”为2~9点，“10、J、Q、K”为10点。累加21点为最大，超过21点则无效。

2. 超过21点，若已摸到一张“A”，可丢掉一张10点牌再摸一张计算点数。

3. 都不超过21点时，谁的点数大谁赢。

4. 特殊奖励牌点

“黑杰克”还规定了四种特殊奖励牌点。规定如下：(1)“黑杰克”牌压倒一切。即游戏者仅摸到两张牌，其中一张为黑桃J、一张为黑桃A。它是“黑杰克”游戏中的最高级。(2)“37连”为第2级。摸到3张牌，均为七点(不分花色)。(3)“678”为第3级。摸到3张牌，分别为六、七、八点。(4)“5张小”为第4级。摸到5张牌，牌点累加不超过21点。以上四级都可以赢21点。

“黑杰克”游戏的模拟程序：

一、程序清单

5 REM \* HEI JIE KE \*

10 CGSET 1,0

20 BS="BONUS HIT":K1=10:LOCATE 10,1:

PRINT "MONEY",K1

100 CLS:LOCATE 10,1:PRINT "MONEY",K1:A1

=0:T1=0:F1=0:F2=0:F3=0:F4=0:

GOSUB 1000:GOSUB 2000:X=0:Y=3:

GOSUB 1100:T1=SU:A1=AA

110 A2=0:T2=0:GOSUB 1000:X=0:Y=13:

GOSUB 1100:T2=SU:A2=AA:Y=3

200 LOCATE 6,12:INPUT "STAKE":K:IF K<1 OR

K>K1 THEN 200

210 GOSUB 1000:GOSUB 2000:X=X+3:IF X=27

THEN X=0:Y=8

220 GOSUB 1100:T1=T1+SU:A1=A1+AA

225 IF T1>21 THEN 260

230 IF STRIG(0)=4 THEN 210

240 IF STRIG(0)=8 AND T1>11 THEN 300

250 GOTO 230

260 IF A1=0 THEN 300

270 A1=A1-1:T1=T1-10:GOTO 225

300 X=0:Y=13

310 GOSUB 1000:X=X+3:IF X=27 THEN X=0:Y

=18

320 GOSUB 1100:T2=T2+SU:A2=A2+AA

330 IF T2>16 THEN 310

340 IF T2>21 THEN 370

380 A2=A2-1:T2=T2-10:GOTO 330

400 GOSUB 600:LOCATE 6,12:IF F1=11 AND F

4=2 THEN 430

410 IF T1>21 THEN 415

411 IF T2>21 THEN 440

412 IF T1>T2 THEN 440

413 GOTO 420

415 IF T2>21 THEN 480

420 PRINT "COM WIN":K=1\*K:GOTO 500

430 FOR I=0 TO 3:GOSUB 600:PAUSE 40:

LOCATE 6,12:PRINT "BLACK JACK":

PAUSE 40:NEXT K:K=10:GOTO 500

440 IF F3=3 AND F4=3 THEN PRINT BS:K=K\*7:

GOTO 500

450 IF F2=11 AND F4=3 THEN PRINT BS:K=K\*

5:GOTO 500

460 IF F4>4 THEN PRINT BS:K=K\*3:GOTO 500

470 PRINT "YOU WIN":GOTO 500

480 PRINT "DROW":GOTO 510

500 K1=K1+K:LOCATE 15,1:PRINT K1:

505 IF K1<1 THEN END

510 IF STRIG(0)<4 THEN 510

520 GOTO 100

600 LOCATE 6,12:PRINT "":RETURN

1000 GA=RND(4):SU=RND(13)+1:DM=GA\*13+

SU

1010 RETURN

1100 AA=0:IF GA=0 THEN GS="S"

1110 IF GA=1 THEN GS="H"

1120 IF GA=2 THEN GS="C"

1130 IF GA=3 THEN GS="D"

1140 IF SU<10 THEN SS=MIDS(STR\$(SU),2,1)

1150 IF SU=10 THEN SS="T"

1160 IF SU=11 THEN SS="J"

1170 IF SU=12 THEN SS="Q"

1180 IF SU=13 THEN SS="K"

1185 IF SU=1 THEN SS="A":AA=1:SU=11

1190 LOCATE X,Y:PRINT CHR\$(222):CHR\$(22

7):CHR\$(223):

1200 LOCATE X,Y+1:PRINT CHR\$(226):GS:

CHR\$(226)

1210 LOCATE X,Y+2:PRINT CHR\$(226):SS:

CHR\$(226):

1220 LOCATE X,Y+3:PRINT CHR\$(224):CHR\$(

227):CHR\$(225):

1230 RETURN

2000 IF DM=1 THEN F1=F1+1

2010 IF DM=11 THEN F1=F1+10

2020 IF SU=6 THEN F2=F2+1

2030 IF SU=7 THEN F2=F2+100:F3=F3+1

2040 IF SU=8 THEN F2=F2+100

2050 F4=F4+1:RETURN

二、游戏方法与过程

单人玩，1#操纵器和键盘有效。游戏开始，摸牌。先打印上下两张牌，上行是你，下行是电脑。可根据双方的牌点、花色下注：按键盘数字键输入下注数额，按回车键后确认。下注后，打印你第二张牌。你可以根据两张牌的点数决定是否继续摸牌：摸牌则按“B”；结束则按“A”。结束摸牌的最小点数是12点，否则“A”键无效。电脑摸牌后判断输赢。若游戏者摸到“黑杰克”则胜。打印“BLACK JACK”(黑杰克)，赌一赢十。

摸到“37连”，打印“BON-USHIT”(重奖)，赢，赌一赢七。

摸到“678”，则打印“BONUSHIT”，赢，赌一赢五。

摸到“5张小”则赌一赢三。

若是其它牌点，当双方都不大于21点时，牌点大的赢；若仅有一方超过21点时，则不超过的赢；若都超过21点或点数相同则为平局。

“YOU WIN”(你赢了)，赌一赢一；“COM WIN”(电脑赢了)，赌一赔一，平局为“DRAW”。

每局结束后，按“A”重新开始。

游戏中的花色、点数表示如下：

花色：黑桃(SPADE)用“S”表示

红心(HEART)用“H”表示

方块(DIAMOND)用“D”表示

梅花(CLUB)用“C”表示

牌点：牌点依次为“A、2、3、4、5、6、7、8、T、J、Q、K”。

每一张牌，上行表示花色、下行表示牌点。

如梅花5、黑桃10分别表示为：

C	S
5	T

在摸牌中，若摸到一张“A”时，允许超过一次21点后再摸一张牌，计算牌点的方法是总点数减10再加新牌的点数。

游戏者开始有赌本10元，每次下注数不能大于赌本数额。若赌本为零则结束游戏。

三、变量说明

K1：游戏者的赌本数。

K：每局游戏者下的赌注。

GA：随机产生的花色。0为“S”，1为“H”，2为“C”，3为“D”。

SU：随机产生的每张扑克的点数。当大于10点则等于10点。A为11点。

GS：扑克的花色代表符号，S、H、C、D依次表示“黑桃、红心、梅花、方块”。

SS：每张扑克点数的代表符号。从1~13依次为A、2~9、T、J、Q、K。

X、Y：扑克的打印坐标。

T1：游戏者累加的点数。

2 T2：电脑累加的点数。

82 F1~F4：游戏者赢牌加番的依据。

A1、A2：双方摸到“A”牌的标志。摸到

时置1，否则置0。

四、程序说明

10~20行：初始化程序。赌本变量K1赋初

值，打印赌本提示。

100行：打印游戏者的第一张牌。

200行：游戏者下注。若赌注大于赌本或小于1则要求重新下注。

210~270行：游戏者摸牌处理。当T1>21

时则转260行检查A1，若A1=0则表明没有摸到“A”点，于是转电脑摸牌；若A1≠0则表明曾摸到“A”点，则令A1-1，积分T1-10，

转210行再摸一张。当停止摸牌时(按“A”键)则由240行检查T1是否大于11点。若大于11点则转电脑摸牌；否则继续摸牌。

300~380行：电脑摸牌处理。电脑摸牌处理中，由330行控制必须T2>16点后才能结束摸牌。

400~480行：判断输赢和计算游戏者赢牌时的加番倍率。

500~520行：累计游戏者的赌本，若赌本为零则结束游戏，否则按“B”键继续游戏。

600行：令提示行消失子程序。

1000~1010行：随机产生扑克牌的花色、点数子程序。

1100~1230行：打印扑克的花色、点数和边框子程序，其中1100~1130行转换花色代号，

1140~1185行转换点数代号。

2000~2050行：根据游戏者扑克的花色、点数，对F1~F4变量赋值。

## 圣家的宗旨：要不就不做，要做就要做一流的！

本商场为专业级的电脑游戏商场，成立于92年6月，致力于16位世嘉、超任游戏机的软硬件开发，技术力量雄厚，拳头产品为32M国际线路世嘉/超任二合一可擦写万能游戏卡及其二合一开发系统，有数十家特约连锁店及数千用户。

本商场现开始进军街机领域，隆重推出适应我国国情的圣嘉6-A型街机转换器，可接驳世嘉、超任、机皇至奥CD机、DO、土星、SONY PS及将来会出现的一切次世代64位游戏机，节目数量超越五千，更换节目费用低廉，不会淘汰。其配套产品还有6-A型街机管理器、圣嘉组合街机节目库及圣嘉聪明卡等等。

	连价/会价/零价
★圣嘉6-A型世嘉街机(含8MC型万能卡及街机管理器)-----	1300/1400/1500
★圣嘉6-A型世嘉32X街机(含一个32X卡带及街机管理器)-----	3380/3480/3580
★圣嘉6-A型超任街机(含8MC型万能卡、超任转换座及街机管理器)-----	1680/1780/1880
★圣嘉6-A型3DO-CD街机(含三片CD及街机管理器)-----	3380/3480/3580
★圣嘉6-A型SNK-CD街机(含三片CD及街机管理器)-----	4780/4880/4980
★圣嘉6-A型世嘉土星-CD街机(含一片原版CD及街机管理器)-----	4780/4880/4980
★圣嘉6-A型索尼PS-CD街机(含一片原版CD及街机管理器)-----	4780/4880/4980

备注：①以上全系列圣嘉产品从购买日起，可获得一年全免费保养。(注：CD机、ASIC及EP-ROM除外)。

②如有任何问题，可第一时间向附近的连锁店联系，或直接与本商场联系。

③详细游戏机、街机、电脑软硬件资料3元备索。

## 圣嘉基地系列产品快讯

①已推出适用于圣嘉I-4B、I-4C、I-4D及I-SX、I-SF系列万能卡专用豪华外壳，第一批有草绿及天兰两种颜色。

②圣嘉万能卡无风险投资计划(定案版)：圣嘉万能卡全系列节目库现实行无息分期付款，您只需首期投资2980元，就能获得圣嘉万能卡全系列节目库！跟着，半年内余款免付；半年后的第一个月开始，每月付余款的五分之一(即3000元)，五个月内付清。如在头半年内万能卡的经济效益不好，以后的余款可酌情少付或免付！

发烧级电脑游戏天地——深圳市圣嘉电脑商场 商场办事处：(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁16楼D座

●经理：苏永东●业务：丘建军●汇款请寄：深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁16楼D座 丘建军●银行电汇请

寄：工行华城办—罗湖区圣嘉电脑商场●银行账号：20724808760

●联系热线：(0755)2258886、2174872、2242422 BBS(传真)：(0755)2174814、2242422 备用电话：(0755)5536179

## 25元换一年

以旧换新，等价交换

※益友游戏软件服务部，每年只需25元会费就可参加我部长年举办的千盘卡带互换交流活动，玩腻的邮到我部换想玩的。

※向玩友免费赠送，每次只花一元多钱的邮卡方法和MD.SFC改街机资料。

※大量收购各类新旧游戏软件。

※信索以上详细方法和入会申请表，付邮资一元加贴足邮票信封1个即可，来信必复。

地址：辽宁鞍山市立山区太平村158栋9-2号

联系人：王思超 邮编：114033

传呼：0412-5544577 传5535

## “多媒体电脑>大型街机”

即是电脑也是游戏机

多媒体电脑采用486电脑为主机，配以声霸卡、CD-ROM等多媒体部件，其高质量的画面和逼真的声音模拟都足可和大型街机媲美，同时他又具有电脑的全部功能，是家庭新一代学习、娱乐中心。为方便广大顾客订购，特办理以下业务：

1. 销售各种多媒体电脑(凡购买我公司电脑，随机附送电脑游戏精品十套，欢迎广大游戏爱好者及各地经营公司前来选购、洽谈)

2. 邮给普通电脑升级成多媒体电脑(北京市内可免费上门服务)。

3. 邮购各类电脑游戏软件。本公司现有近千种电脑游戏软件，包括三国四代(中文版)、DOOM(射击)、街霸(对打)等游戏代表作。预订购者，请寄2元并来信索取游戏清单。

联系地址：北京海淀黄庄3号

创业科技园料理胜达公司

邮编：100080

电话：2567817



## 网 格 游 戏 联 军

(续) 文/星河

我被强行逐出了游戏。

第一次这么不光彩地退场，心情之沮丧可想而知。

我难过地回忆着刚才的情景：我绝望地向战友们伸出求援之手，但是似乎所有的人都无动于衷。莫非他们真的都没有看见？

我非常清楚是有人把我推入毒池的，而在此之前这个人一直在与我一起战斗。

我关上主机离开机房。失去了我的指挥，他们最多再坚持半小时。而那时，“肖歌”将对那家伙身份的调查结果报告给我。

“集合”攻关方式对每两次游戏之间的时间间隔都有所限制，二十四小时之内任何人都不能再次组织力量发起攻击。类似这些规定都是最初设置者作出的，对于它们再高明的后继者也十分尊重，在我们眼里它们如同宪法般的神圣——一般来说我们从没考虑过需要修改宪法。

校园里道路笔直而又漫长，直通向深不可测的远方。我实在难以忍受机房的孤独，宁愿一会儿再来听取“肖歌”的汇报。舞场中彩灯如链，烛光点点。独处角落，我深深地感受到了新时代已经来临，同时伴随着一种强烈的变化。这是工业化社会带来的变化，这是信息化社会带来的变化，是新一代社会带来的变化。

正当我胡思乱想，一个熟悉的身影从我身边飘过。

我记得她！

她象突然从天上掉下来，这学期开始才奇怪地出现在舞场，而且周五、六、日三天必到。

我始终搞不清她的真实身份。有一次别人问她“读几年级”，她冷冷地一句“早就毕业了”便给堵了回去。

蓦地，我突发奇想：她不是突然从天上掉下来！她出现恰与那名神秘的“王位争夺者”出现的时间相吻合！就连她这次出现，都刚好是我被逐出之后半个小时！

天哪，我怎么就没想到游戏公司会雇佣一名女间谍！

当我在判断刚奏起的舞曲我是否会跳时，她已经被别人带下舞池。我的凝视也引起了她的注意，无论场上场下她都不时地有意碰撞我的目光，而我则故作惊慌地很快躲开。

我终于鼓起勇气上前请她，她却惊恐地摇摇头不肯随跳。我下次再请，她依旧不跳。正当我三鼓作气时，她却独自飘然离去。

我疾步追出室外。身旁车灯的光柱照出无数的飞尘，在这层光幕的掩映下，她的背影恍若云烟。我眼看着她转过“四合院”型的教工宿舍，但当我追踪而至，她的身影还是随风而逝。我反复地擦擦眼睛，漆黑的夜晚只有我孤立校园，一阵微风浅吟低唱。

“但当我追踪而至时，他的身影随风而逝……”

“你看了我的日记？”我的语句里惊讶多于愤慨。

昨晚我将她跟丢之后便已经回不去系楼了。今天白天我到过机房，周六虽然没课，但前来上机的人仍旧不少，我只匆匆写了两笔日记，记录下昨晚的情况，直到晚间才有暇面晤“肖歌”。

“我怎么会看你的日记。我连知道都不知道你还有什么日记！”

“肖歌”的语句充满了轻蔑。

我意识到是自己敏感了。我的日记不但已层层加密，而且还是用英文写的。这倒不是再加一层密的意思，只是为了自己能每天不间断地练英文。

但从这点至少可以看出，“肖歌”不可能翻译得与我的原始思想一模一样。

“肖歌”所说的是昨晚游戏结束后的跟踪，只不过评价与我不同。从“肖歌”嘴里我得到证实，我的确是被无人耻地推下池塘的。

不过听了我的猜想之后“肖歌”却很不以为然。

“你这完全是妄加猜测！就因为一个吻合的时间？”

“那你说她的出现奇怪不奇怪？而且还有那么多怪事相伴，跟着跟着就没影了。”我据理力争，但击键的手指却显得乏力。“校园里有很好的隐蔽场所，她有无数的地方可以藏身。”

“纯属无稽之谈！”“肖歌”不屑于我的理论。

“为了瓦解游戏联军，游戏公司绝对会打入商业间谍的。”我诚恳地希望“肖歌”能够相信我的感觉。“在网络里偶然的巧合从来不会出现，它往往会带来危险和麻烦。”

“在这点上咱们没有分歧。”“肖歌”的语句息事宁人。

“不过你还是先看看我的分析结果吧。”

“肖歌”的分析极为冷静，其中有许多专业化极强的术语，冗长难解，但我对其中的一点却表现得极为敏感。

“慢点慢点，放慢点速度——‘行为灵巧，似有人机联网的可能’？没错！”我将回忆中的景象尽量用语言表达给“肖歌”。

“她在战斗中的行为的确非常灵巧。”

“这就开始用‘她’了？”“肖歌”的反应如此敏锐，注意到了连我自己都没能注意到的代词转换。

“绝对是‘她’！”我再次强调这个字眼。“莫非她也有‘CH桥’？”

“CH桥”的名称并非来自它的形状，只是取其“人机之间的桥梁”之意。事实上它的外形如同一个摩托头盔，但却是由柔软的塑料材料制成，随身携带极为方便。通过它可以实现人机联网，准确地说就是以意识的形式进入电脑。

这是“肖歌”生前的一项发明，但他本人却来不及付诸实践。后来这个玩意儿便一直珍藏在我的身边，我揣摩出它的使用方法，并画出了一份不合规范的设计图纸，等待着有一天能够以“肖歌”的名义去申请专利。如今我之所以敢于称霸游戏小组，一部分原因也在于我手边拥有这样一把杀手锏。事实上，自从我刚开始混迹网络，“CH桥”便一直被我带在身边。

“CH桥”的道理非常简单，只要你对脑电波图的原理略知一二，就能马上理解和领会。人的大脑会产生出轻微的生物电流，那么只要将它连接到电脑网络当中，通过一系列诸如三极管之类元器件的放大作用，肯定会引发多米诺骨牌般的连锁反应，最终必然能大到足以改变电脑中的参量。

当然啦，我相信像什么“三极管之类”对“肖歌”来说已如木牛流马般的古老和原始，我只是以我的知识水平和理解能力来解释“CH桥”的工作原理，其中必定还有许多我所不知道的名堂。时值今日我很想再一次亲耳聆听他的教诲，但他却只是偶尔无声地出现在我的梦中。

“不知现在还能不能组织起一场进攻？”我突然感到浑身燥热，急于一试身手。“我很想看看大公司的‘CH桥’比咱们个体户的先进多少。”

“不是什么‘能不能组织’，现在战斗正在进行。”“肖歌”不带任何感情色彩地说道。

“现在？他们为什么没通知我？”我感到极度惊讶。“再说间隔时差也不够二十四小时呀。”

“他们没正式开除你已属大慈大悲了。在如今这一非常时期，你的职位已经被他——或者你愿意称之为她——所取代了。”

“肖歌”的回答依旧冷峻。“至于时间问题嘛，恐怕他们也搞了个有关紧急状态的临时约法，暂时不受《集合宣言》的制约了。”

“怎么回事？”我不禁愕然。

“现在整个网络里都散布你是靠假本事混迹江湖的谎言！”

“游戏小组的成员也都相信？”

“甚至还在帮助传播。”“肖歌”几乎要笑出声来。“现在整个游戏集团被分成两派，一派是你，一派是其他所有的人。”

“犹大！”我真难以置信，“整个联军无耻地出卖了我！”

突然遭此打击，我实在没有心思再去攻关杀敌，还是信步来到了平时是二层食堂的舞场，去见那个女孩。

当我再次向她走近时，依旧感到信心不足。没办法，我暗自地鼓励自己，这是任务，为了所有游戏者的前途。

“我不会跳。”她半心半意地回绝。

“可我见你每回都来。”此时我意已决，开弓没有回头箭！

她尴尬地说不出话来，只得随我步入舞场。

乐曲悠扬。

舞曲还没有完，我突然有一种一把推开她的冲动。但我马上意识到了自己的失态，旋即将她拉回。

“你怎么会在这儿？”——我在心里说。——作为一名训练有素的商业间谍，应该在游戏中攻关杀敌，或者在网络里散布我的谎言。干什么都行，但就是不该在这里。

“对了，我想起来了，她有点像任。”由于这一醒悟，我匆匆返回机房。据“肖歌”说，战斗还在进行。“我最初对她有所注意就是因为她像任。”

“任什么样？”“肖歌”马上反问。

我这才想起“肖歌”不可能看到任，尽管任几乎每天都从“肖歌”的身边经过。他们属于两个完全不同的世界。

我想利用扫描仪把任的照片扫进电脑，可直到这时我才发现我根本就没有她的照片。事实上每当任不在我眼前时，我都能完整地想象出她的真实形象，因此我始终以为自己持有她的照片。

“你不是说‘哥们儿们’有点像任吗？”“哥们儿们”的照片我早已扫入。“这么说那个人也就是像‘哥们儿们’了？”

“不能这么类推。她们各自的相像情况不同。”

“不过你也别再在她身上下功夫了。我已经调查清楚了，那天你被推下池塘的时候，她就在你的对面！”

“你怎么知道？”我认为“肖歌”的这一说法极为武断。

“你被逐出之后他们几乎又坚持了将近一个小时，而你她说是在你到达之后半个小时就出现在舞场的。”

有道理，不过——

“她也有可能害我之后便出来了，留下不明真相的游戏战士在里面苦苦挣扎。”

“可我这里统计，在你离开之后半个小时出去的人，当时正站在你的对面，虽然我不知道她是谁；而当时对你下毒手的人，我的跟踪没有成功，但至少我知道他那时绝对没有出去。”“肖歌”分析得丝丝入扣。“也就是说，要么她没有对你下毒手，要么她不可能在你之后半小时出现在舞场，你选择一个说法好了。”

答案是显而易见的。如果她当时就在我对面，那么她就绝对不会在我的背后！

“任的信箱号是什么？”“肖歌”突然问道。

“RQX@15.BNU.CN”

“很好。现在我给你放一段录音。”“肖歌”突然转换话题令我感到莫名其妙。但是很快，随着屏幕上画面的变换，我从另一个角度看到了自己……

平台上面，我正全神贯注，潇洒射击时，平台下面的一人突然抬手发弹，其速度之快只会给人一种不慎走火的错觉。

我惊恐地向子弹射来的相反方向寻找，结果一无所获。

还是刚才那名偷袭者，又以迅雷不及掩耳之速向我开了两枪，并抢在我醒悟回身之前跳向池中的平台，甚至不惜冒被毒液浸润的危险。

平台回落，我随之下降，等待战友营救，期待长血复原。

然而没有人过来，所有的人只是一起望向我的身后。

“冷枪手”持枪的手臂放下时，用肘部狠砸我的后背，我的身躯挡住了其他人的视线，凶手轻而易举地将我撞下池塘。

我的最后一点血被劫掠而去，四周变得一片血红……

我完全清楚“肖歌”让我观赏这段录像的含义。

我看到一名女性战士一直在对岸向我凝眸注视——她在半个小时之后伏弹牺牲从而退出游戏并最终离开网络；

我看到袭击者由于涉毒过久并费力地置我死地，因此同样没能逃脱血陨命的厄运——但是她仅仅退出了游戏，却没有退出网络，这就给了我们创造了一个极好的跟踪条件；

耐人寻味的是，还有一名女战士则自始至终坚持到了整个游戏联军的覆灭。

据“肖歌”统计，此次编队仅有三名女士参加。

袭击者的最终归属当然是“000@000.000.000”；

但我清楚地发现她在进入“000@000.000.000”信箱之前先从“15”渠道走了一道。

学校的信箱号码中，15代表心理系。比如“RQX@15.BNU.CN”，分隔符后的“15.BNU.CN”就分别代表系名、校名和国名。

如果一个人不自觉地走进了某一房门，那么我们就有理由推测他以前曾很自觉地习惯于出入这扇门。

“你完全有权怀疑她，因为她曾借用过其他组的机器。”

“肖歌”开始发言。

对呀，我始终认为并肩战斗的人都将与我同时使用机器，而上几次任都不在机房——即使在也没有用，因为我正霸占着终端。但任并不能因此就脱了干系，她完全可以在别处使用机器。早就听说她到处嚷嚷着换组，也不知是讨厌我还是讨厌“哥们儿们”。

“你可以再回去看看她的风格。”见我无言，“肖歌”继续补充，语气中已明显带有安慰的成分。“不管怎么说，我们队伍里如果有一个已被我们发现的好奸细，他带给敌人的损害，比一个忠诚的人带给我们的好处要多得多。”

不必说了，我对她的举手投足记忆犹新。那家伙肯定是任，我相信自己对网络中人的直觉远胜于生活中的眼光。

我通过任的汉显呼机与她割席断交之后就再没找过她，不是一个导师，平时一般也见不着。但这学期我还是曾多次在校园里看见任的身影。她要么是在图书馆一层大厅的餐饮台前独自踟躇徘徊，要么是在系楼南侧与一个奶油小生比肩并行，四顾间冲我回眸凝视。唯一不变的是她那披肩洒洒的长发。后来我想一定是我看错了，因为她几个月前剪过头，那一头男孩般的短发决不可能在短的时间里流成瀑布。我很奇怪，这么长时间我竟没能再与他们打过一个明确的照面，连“哥们儿们”都没见过。而在过去我不想见她们的时候，却屡屡穿帮。

那天晚上，我一人拉着电脑里的小提琴游戏直到深夜。乐声凄凄哀婉……





# 新闻联播

## 中国信息专家要求控制 INTERNET 连接

中国信息科技专家对全球信息网络在中国迅速发展感到担忧,他们要求对此加以限制,这些专家尤其担心色情和不健康信息的传播。

邮电部部长吴基传在今年6月提到,有必要限制与INTERNET连接,以防止不健康的东传入中国。虽然政府领导欢迎INTERNET中储存的大量科技信息,但是他们担心可能无法控制不健康的社会与政治方面的信息。

中国约有200万台个人电脑。而今年3月~6月间那些与INTERNET连接的个人电脑已经从400台增加到6000台。与此同时,INTERNET用户已经从3000个增加到4000个,主要分布在北京和上海。到年底,预计将有1万台个人电脑与INTERNET连接,而用户将达到10万个。

摘自新加坡《联合早报》

## 虚拟现实带给人们全新感受

9月13日,一场令人大开眼界的虚拟现实(VR)演示会在北京举行。这个由美国SGI、耀华科技有限公司和英国Division公司共同举办的大型活动深受用户欢迎。演示会上,Division公司介绍了该公司用于VR的软件产品dVS、dVISE、外设产品(三维鼠标、头盔式立体显示器、三维跟踪装置)及VR部件Provision 10及Provision 100。最吸引人的地方是:Division公司的工作人员戴上头盔显示器(HMD),手持三维鼠标,在SGI的Onyx硬件平台的支持下,利用dVISE软件,当场表演了虚拟工厂自动生产线的运行、船舱内灭火、钻到汽车底下检修、飞机发动机拆卸、直升飞机海上营救、进入起居室并在厨房内打开冰箱取出饮料等场景。据介绍,VR不仅可以在娱乐界大显身手,在特殊环境中的人员培训、计算机辅

助设计、科学视觉化、建筑设计等方面都将潜力无穷。

摘自《计算机世界报》

## 台湾软件筹组 「大陆行销策略联盟」

岛内数十家软件业者正积极筹组「大陆行销策略联盟」,以开拓祖国大陆市场。

策划这项计划的神州电脑公司董事长翁正雄认为,台湾软件产品外销到香港、美国等地已有一段时间,但规模均不大;在祖国大陆市场台湾软件业者大多也是各自为战,力量过于分散,成效不大。这次筹组行销联盟就是要联合同业一起赴祖国大陆市场开拓商机。

他说,外商软件实力虽然高于台商,但由于同文同种及中文应用软件的实用化,台商还是有争取新业务的机会的。今后联盟将根据初期的拓展情形,筹组大陆市场行销公司,以扩大台商在祖国大陆市场的占有率。

摘自《计算机世界报》

## WIN 95 可能染上电脑病毒

微软公司最近发出警告说,Windows 95在安装过程中如果遭遇用户PC上原有的一种病毒,就会遭到破坏,使运行系统的更新无法实现。Win95是8月24日上市的,分为光盘和软盘两种。其中光盘版本只能读不能写入,所以不受病毒的影响;而软盘版本的安装时,用户在输入作为正版证明的特定编码之际,可能会染上计算机病毒。具体而言,总共13张软盘中第一张安装完之后,病毒随用户输入的信息一起转移到第二张盘上,使安装程序中断,微软公司负责Win95销售工作的经理罗杰·威德说,经由这种途径扩散到软盘上的病毒不止一种,尽管Win95本身不带病毒,问题出在用户

机器上,微软公司还是允许用户免费更换受到侵害,无法使用的两张软盘。该公司认为,事先对机器是否染毒进行检查或关闭软盘上的写入保护窗口都能避免问题的发生。就此问题,微软公司已在Internet上刊载告示,提供技术信息。

摘自《计算机世界报》

## 英国家庭积极驶入 信息高速公路

1995年英国家庭进入Internet的数量将比1994年增加近2倍,到2000年前,英国将一直是欧洲Internet用户最多的国家,英国一家市场调查公司最近发表调查报告说,1995年将有约5万英国家庭加入Internet,而1994年仅为1.74万。到2000年,英国将有25万家庭驶入信息高速公路。1994年英国Internet家庭用户比法国多1/3,比德国多1倍,是欧洲家庭用户最多的国家。大多数Internet用户利用Internet发送和接受电子邮件,并获取Internet上各种各样的信息。目前Internet的主要用户仍是公司、大学和科研机构,但越来越多的家庭将进入Internet。英国Internet用户数量仅次于美国,居世界第二位。

摘自《计算机世界》

## 澳少年用电脑制造伪钞

澳大利亚最近破获一起利用家庭电脑制造50澳元面额伪钞的少年集团。该集团是6名14至16岁的中学生。据一位有关人士称,制造这种高质量的伪钞,在20年前需要一个拥有10年印刷经验的人,操作一架价值5万澳元的胶版印刷机才可完成。警方已没收他们制造伪钞的工具,对他们进行盘问,并将正式对他提出起诉。

摘自《北京晚报》

## 《电子游戏软件》杂志复刊

本刊讯:《电子游戏软件》杂志(副刊名:GAME集中营)经过两个多月的停刊整顿后,于10月复刊。复刊后,该刊增加了一定的技术信息,调整了编辑部的组成,副刊名废弃了“集中营”,改为“风景线”。

## 电子游戏小常识

### 1、日本部分软件公司名称的由来

任天堂一词来源于一百年前的日本俗语:“人事尽在天为,命运任由天定。”

世嘉(Service Games)取英文“服务”和“游戏”两个单词的两个字头,于是成为SEGA。

纳姆科(NAMCO)全名为Nakamura Amusement Machine Company,中村娱乐器材公司,各单词的第一个字母组合起来为NAMCO—纳姆科(亦称“南梦宫”)。

CHUN SOFT取社长中村光一的“中”字,在日本麻将里,“中”的发音为“CHUN”,于是该公司叫CHUNSOFT。

万速:其“万”字是日文汉字“万代”的“万”,“速”来自意大利语Presto。

萨米工业:其公司名来自社长里见氏的姓,日语中“里见”的发音近于“萨米”。KEMCO:取其母公司KOTOBUKI ENGINEERING & MANUFACTURING CO. LTD的各词的第一个字母。

HUDSON:其公司名不是来于HUDSON河,而是取自一辆火车“C62HUDSCN”的名字ARTDINK:“ART”是其公司创立人的名字的第一个单词。有两个“K”,于是补上两个“D”。

阿特拉斯(ATLUS):神话中支撑地球的巨人叫阿特拉斯,取自其名。而不是尼桑汽车的阿特拉斯。

亚斯米克(Asmik):其公司股东阿斯克(A),住友商事(SMI),讲谈社(K),各取其一部分成为Asmik。

King Record:取自二战前日本销量最好的杂志《KING》。而与“国王”没有关系。

RED COMPANY:并不是红色公司的意思,而是Royal Emperor Dragon Company的缩写

### 2、现行机种销售情况(截止95年3月 日本本土统计结果)

超级任天堂: 1447万台, GAMEBOY: 1116万台  
土星(SATURN): 100万台, MD: 355万台  
GAMEGEAR: 160万台, PC-FX: 10万台  
PCENGINE: 392万台, 3DO: 85万台  
Playstation: 100万台以上

### 3、部分主机名称的来历

FC和超任的命名者是任天堂的山内社长。也许是为了在商品名中展示机能的特点。

Playstation: 为了对应业务用高级工作站(Woyksstation),而进行游戏的工作站。

PCENGINE: 汇集了PC的技术,以在家庭中发挥各种能力系统为发展中心的机器(ENGINE)。

PC-EX: 融合了PC ENGINE的高技术,神秘的且未来(FUTURE)不可知(X)的机器。

NEO.GEO: 在拉丁语中,NEO.GEO是新大陆的意思。SNK也许是暗示着游戏新天地的到来。

## 编外拾零

### 十六、如此建议

某玩友来电话指责道:“你们介绍的新游戏太多,应多介绍些老游戏、小游戏。”经查此君近日欲买CD-ROM,正忙于兜售弱智游戏。

### 十七、兵贵神速

宝军是个三国迷,每有三国游戏必全力“猎获”。近得《三国志英杰传》狂喜异常,飞奔回家,自云速度超过“奔腾”。

### 十八、老交情

阿魔旧友X(估隐其名)“颇好文学”,然混迹多年,未成名果。一日来编辑部叙旧,几翻客套后出一稿,阿魔急展一看,上书“吃豆”,阿魔当场昏厥。

### 十九、找知音

一玩友来信要求在杂志上征婚,该玩友欲求一位“热爱GAME的小姐”终生PLAY。

### 二十、大汉

某君,玩友见之皆呼“大汉”。“大汉”?身材瘦小,何当“大汉”。其人解释道:“吾每玩电子游戏,必大汗淋漓,故人称‘大汉’”。

### 二十一、曹操新传(最后一头)

近日“军情”紧急(稿件多、任务重),众编多已手忙脚乱,老曹一连三天没回家,挑灯夜战。事后被妻子拒之门外,老曹慨然曰:“老夫自起兵来,纵横大江南北,扫荡长城内外,战必胜,攻必取,今日竟败于内人之手……”告之主编,主编叹曰:“吾亦难过娘子关也”。

### 二十二、号人启事

阿魔因将《魔域迷踪》的攻略放在95增刊上,而10月号只给了篇评述,引起公愤被玩友追杀,现已逃亡,有知其下落者,请速举报!

3DO: 音频(AUDIO)、视频(VIDEO)的两个“O”后,加上“家庭娱乐”的第三个“O”。

### 4、游戏软件总销售情况(不包括硬件)(截止95年7月日本本土统计结果)

FC: 1047部	土星: 53部
Disk system: 164部	PCENGINE: (卡)283部
SFC: 1034部	(CD)353部
GameBoy: 574部	PC-FX: 8部
VB: 5部	Playstation: 73部
MD: 409部	3DO: 152部
GameGear: 179部	NEO.GEO: 60部
MD-CD: 106部	NEO.GEO CD: 54部
S.super32x: 14部	

吴波 辑

编外拾零



# 来捷径电脑 走电脑捷径

家用电脑:

编号	机型	配置	单价(元)
JJD001	486DX2-66	4M内存、420M硬盘、1.2M+1.44M软驱、TVGA彩显	6980
JJD002	486DX4-75	intel(486DX4-75 OverDrive CPU) 4M内存、540M硬盘、1.2M+1.44M软驱、真彩色、TVGA彩显	7850
JJD003	486DX4-100	intel(486DX4-100 OverDrive CPU) 8M内存、850M硬盘、1.2M+1.44M软驱、真彩色、TVGA-0.28彩显	9880

注:电脑整机不邮购,用户可根据具体用途在门市配置各种多媒体机。一年保修,三个月保换,并有上门服务。

电脑配件目录(可配上表电脑):

编号	配件名称	配件类型	单价	邮费
JJD001	CD-ROM(光驱)	2倍速	860	20
JJD002	CD-ROM(光驱)	4倍速	1330	20
JJD003	声霸卡	准16位(立体声)	450	20
JJD004	声霸卡	16位(立体声)	650	20
JJD005	解压缩卡	带视频输出	1390	20
JJD006	瑞星-防病毒卡	(II)型	580	20
JJD007	FAX-MODEM卡	传真+调制解调器 9600	550	20
JJD008	FAX-MODEM卡	传真+调制解调器 14400	750	20
JJD009	游戏杆		110	20
JJD010	视保屏		53	20
JJD011	1.44"白盘	(50片)	125	20
JJD012	1.44"白盘	(50片)	140	20
JJD013	1.44"合资盘	(50片)	240	20
JJD014	多用电源插座		30	5
JJD015	打印机信号线		15	5
JJD016	有源小音箱(对)		288	20

注:安装以上配件,另加安装调试费50元。

土星光碟游戏目录:

名称	单价	名称	单价
VR战士	750	梦游美国	450
飞龙	750	真人街霸	750
真说梦见馆	750	制服传说	650
新忍传	750	水浒演武	700
魔法大决战	750	悟空麻将	650
越战1975	750	真侍魂	750
饿狼传说3	750	超级间谍	750

以上报价含邮资,门市购买,核减邮费。函索细目,请附足资回邮信封。

汇款及门市地址:北京旧鼓楼大街西缘胡同13号西门

(二环以内,距地铁鼓楼大街站步行约三分钟)

北京捷径电脑有限公司 邮编:100009 传真:404.9342 电话:403.1446-1

游戏机目录:

名称	单价	名称	单价
3DO(32位)	2900	土星(带一张碟)	3900
博士六(16M)	1700	索尼PS(N制)	4000
博士七(32M)	2150	NEO.GEO.CD(机皇)	3300
世嘉II(原装)	980	超任(美版)	1300
世嘉16位	650	博士七(16M)	1700
土星手柄	300	UFO(34M)	2350
土星方向盘	880	世嘉II(组装)	750
超任大手柄	190	彩色手机GAME GEAR	1200
AV线	30	黑白手机GAME BOY	550
超任S端子线	85	PC-FX(NEC)	4500
裕兴新世纪A	568	土星记忆卡	450
裕兴新世纪C	1198	3DO手柄	200
裕兴录像带	180	3DO S端子线	85
磁盘软件中学系列(精装)	20	32位机制转器	350
WPS文字系统	28	双向制转器	400
裕兴声像教学带	23	超任手柄	80
裕兴新世纪B	1088	世嘉快打大手柄	200
裕兴芯片软件	50	多用大手柄	350
小学教育、游戏软件	精25 简20	(精装)多用手柄	200
		(简装)3DO解码器	2300

PLAY STATION 光碟游戏目录:

名称	单价	名称	单价
滑稽赛车	800	斗神传	820
雷电传说1.2	820	山脊赛车	800
罪恶粉碎者	800	男爵大作战	810
立体棒球	800	OLBER SLED	810
铁路A计划4	800	铁拳	800
星际之刃	810	热血亲子	820
GRIFFON	800	模拟老虎机	800

# 次时代

国营商店,批发兼零售:高档电视游戏机

土星 3,300

超任(美版) 1,050

土星(送三片) 4,100

博士七 32M 2,230

索尼(送铁拳) 3,900

博士七 16M 1,700

机王(送二片) 3,500

UFO 34M 2,050

3DO(送二片) 2,900

飞龙二代 2,050

土星 VCD 1,850

G、G 送片 1,200

V、B(送片) 1,800

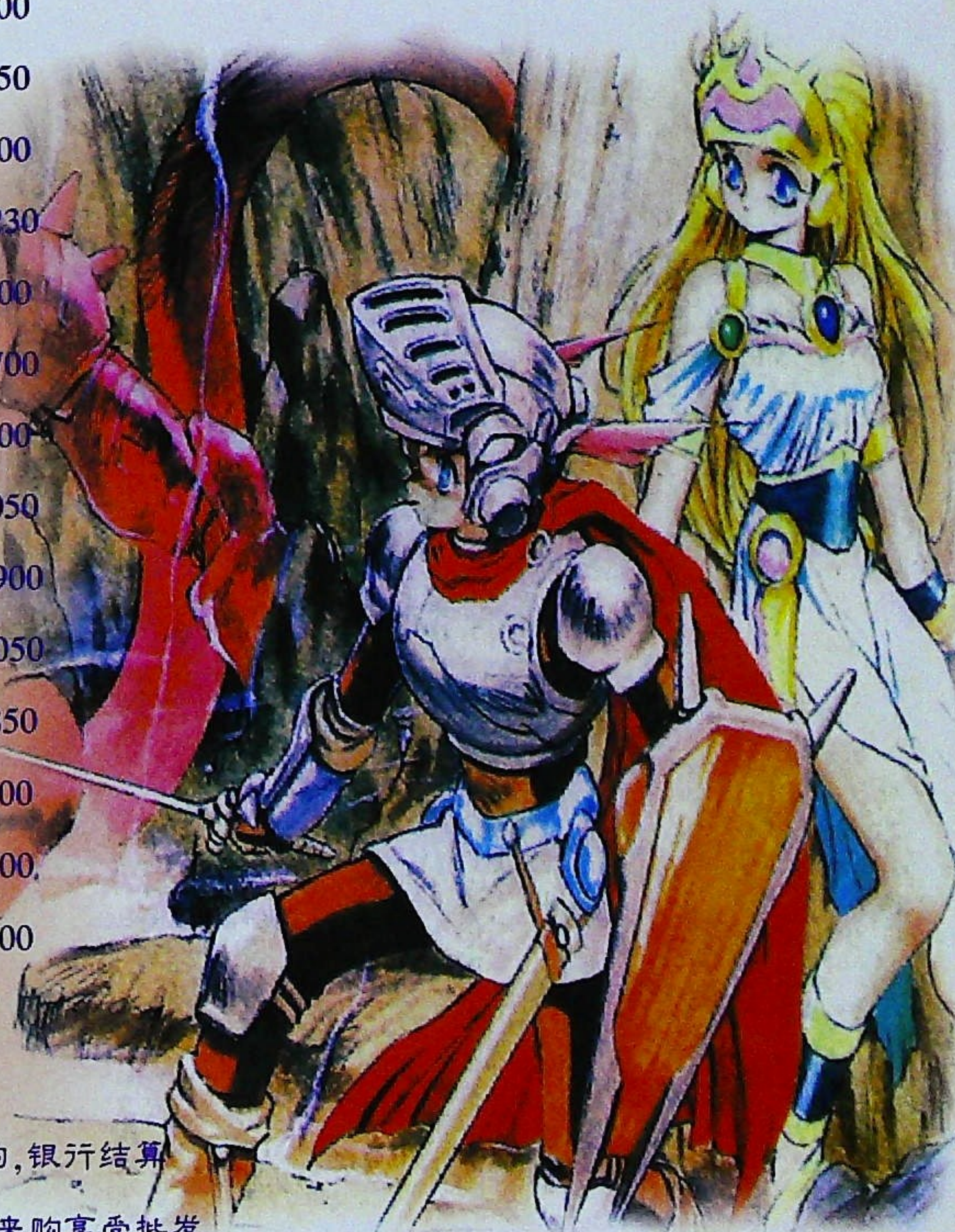
G、B 500

全部原装游戏机

各机种软件齐全

异地客户办理邮购,银行结算

各经营商店、机房来购享受批发



上海市延安中路423号,电话:021-63181540 邮编:200020



# 家用电脑与游戏机

## 三国志·英雄传

战火难息三国志  
群雄纷争尽风流

三国似乎是永恒的话题，这段汇集天下英杰的历史，一直是各大游戏公司争相制作的选题。光荣公司又出新作——《三国志英雄传》。游戏容量 5MB，PC386/4/33 需要鼠标，与同类题材的游戏不同，这是款“战棋+RPG”的游戏，且更注重史实，同时具备多种分支情节，对话幽默生动，在众多“三国游戏”中独树一帜，令人耳目一新。



国内统一刊号:CN11-3450/TP

定价:2.80 元